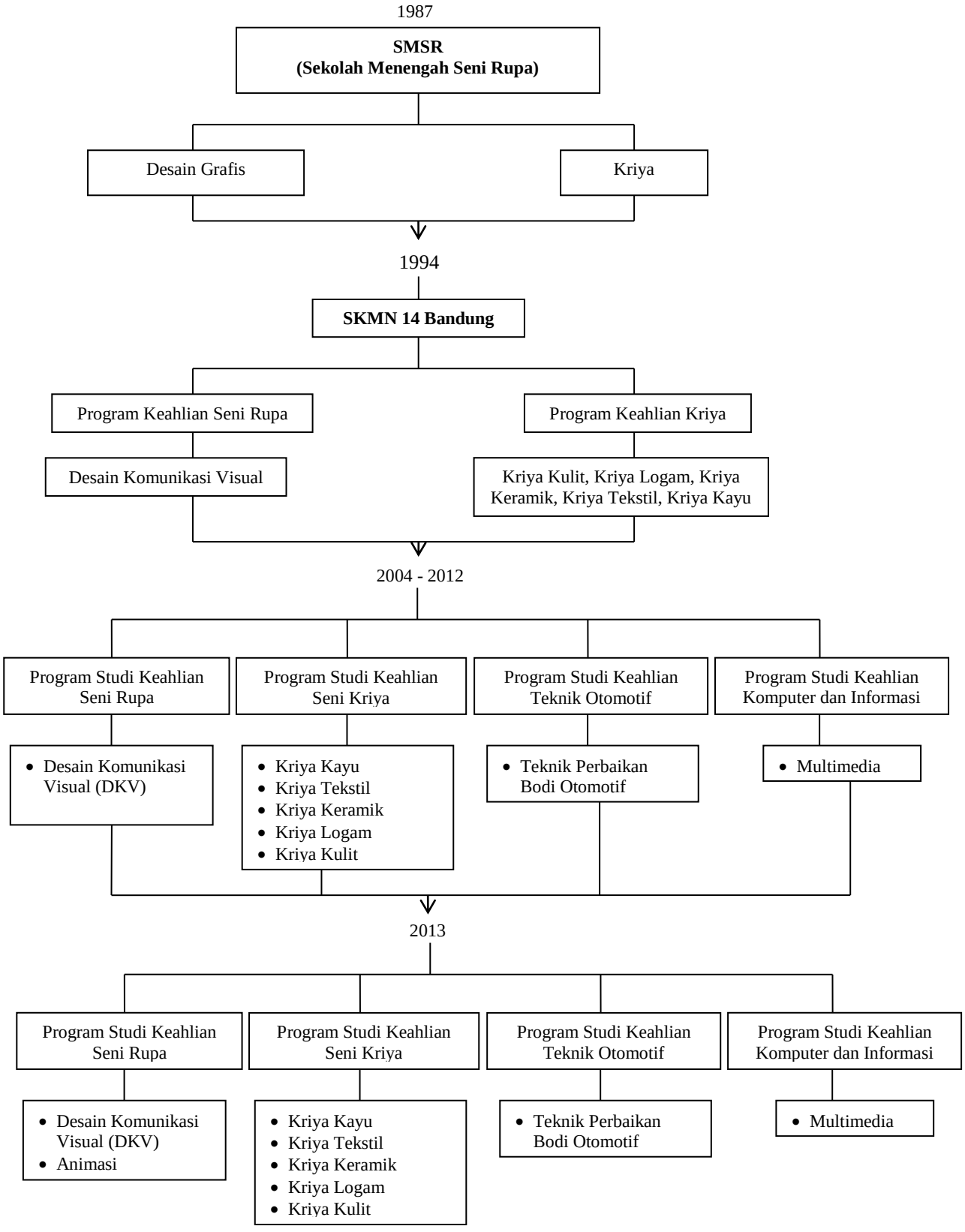
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Singkat SMKN 14 Bandung

SMKN 14 Bandung merupakan sekolah kejuruan seni dan kerajinan yang pada awalnya dikenal dengan nama SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa) Negeri Bandung. Dengan perubahan nomenklatur (nomor 0135, tanggal 14 Maret 1998), SMKTA menjadi SMK, maka SMSR berubah menjadi SMK Negeri 14 Bandung.

Melansir dari id.wikipedia.org, pada awal berdirinya di tahun 1987, SMKN 14 Bandung hanya membuka dua program keahlian yaitu Program Keahlian Desain Grafis dan Program Keahlian Kerajinan atau Kriya. Pada tahun 1994 sesuai dengan adanya kurikulum baru, terjadi perubahan nama program keahlian terdahulu menjadi Program Keahlian Seni Rupa (DKV) dan Program Keahlian Kriya yang terdiri dari kriya kulit, logam, kayu, tekstil, dan keramik. Dengan perkembangan zaman dan tuntutan dunia atau usaha industri, SMKN 14 Bandung terus berkembang. Maka pada tahun 2004 dibuka jurusan baru yaitu Teknik Perbaikan Bodi Otomotif dan Teknologi Informatika (Multimedia). Jurusan yang tersedia di SMKN 14 Bandung meliputi Multimedia, Desain Komunikasi Visual, Animasi, Teknik Perbaikan Bodi Otomotif, Desain dan Produksi Kryia Kayu, Desain dan Produksi Kriya Logam, Desain dan Produksi Kriya Kulit, Desain dan Produksi Kriya Tekstil, serta Desain dan Produksi Kriya Keramik.



Bagan 4.1
Bagan Perkembangan Program Keahlian di SMKN 14 Bandung
(Sumber: berdasarkan https://wawansmsr.wordpress.com/2010/05/20/profil-program-keahlian-jurusan/;
https://id.wikipedia.org/wiki/SMK_Negeri_14_Bandung)

Visi dan Misi

Visi dan misi sekolah ini antara adalah sebagai berikut.

Visi: Menjadi SMK unggulan di bidang seni rupa, kriya, dan teknologi pada tahun 2019.

Misi:

1) Menghasilkan tamatan yang berkakhlak mulia, berjati diri bangsa, berjiwa wirausaha, mampu bekerja di pasar global, dan mampu mengembangkan kecerdasannya, melalui penerapan 8 (delapan) dan Standar Nasional Pendidikan (SNP)
2) Menjalin kemitraan dengan institusi atau lembaga terkait dalam negeri Dan atau luar negeri dalam tangka pengembangan serta peningkatan mutu pendidikan dan pelatihan di SMKN 14 Kota Bandung sesuai dengan peluang dan potensi yang ada di sekolah maupun di masyarakat.
3) Meningkatkan mutu pelayanan, sikap profesional, jiwa pengabdian, dan perilaku teladan terhadap semua warga sekolah melalui penerapan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001-2008.
4) Menanamkan sikap cinta tanah air, wawasan kebangsaan dan peduli lingkungan melalui model-model pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.



Gambar 4.1
Visi dan Misi SMKN 14 Bandung yang tertera di lingkungan sekolah
(Sumber: Dokumen Pribadi berdasarkan observasi di SMKN 14 Bandung)

Sedangkan pada buku Dokumen Kurikulum SMK Negeri 14 Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010, Bidang Studi Keahlian Seni, Kerajinan, dan Pariwisata; Program Studi Keahlian Seni Rupa, Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual menjelaskan visi dan misi SMKN 14 Bandung seperti berikut.

Visi:

Menjadi sekolah unggulan bertaraf Nasional untuk program kehalian Kriya Kayu, Kriya Keramik, Kriya Kulit, Kriya Logam, Kriya Tekstil, Multimedia, dan Teknik Bodi Otomotif.

Misi:

SMK Negeri 14 Bandung mempunyai misi mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah dalam bidang seni rupa dan kerajinan, teknisi multimedia, dan teknisi teknik bodi otomotif yang berwawasan profesional, produktif dan memiliki budaya kerja keras, budaya tertib dan budaya bersih untuk menjadi manusia unggulan yang jujur dan mandiri.

Berdasarkan wawancara dengan pengajar di lingkungan SMKN 14 Bandung, maksud dari mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah disini adalah menjadi tenaga kerja sebagai pelaksana atau operator ketika terjun ke dunia kerja nyata.

4.1.1 Tujuan SMK Negeri 14

Berdasarkan buku Dokumen Kurikulum SMK Negeri 14 Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010, Bidang Studi Keahlian Seni, Kerajinan, dan Pariwisata; Program Studi Keahlian Seni Rupa, Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual, tujuan pada SMKN 14 Bandung adalah sebagai berikut.

Tujuan Umum

1) Memberikan bekal kecakapan hidup (*life skill*) kepada peserta didik agar mereka memiliki kemampuan untuk memasuki dunia kerja nyata, baik yang berstruktur, maupun yang bersifat informal, dan atau dapat mengembangkan usaha mandiri, sesuai dengan jenjang dan jenis yang dibutuhkan lingkungan.

Maksud dari dunia kerja yang berstruktur di sini adalah dunia kerja dimana para pekerjanya memiliki posisi dan jenis pekerjaan berbeda sesuai dengan posisi dan tugasnya masing-masing. Lulusan SMK sebagai tenaga kerja menengah ketika memasuki dunia kerja yang berstruktur akan berada di bawah pengawasan pimpinan atau supervisor. Tergantung bagaimana sistem kerja di tempat kerja yang berstruktur tersebut. Sementara untuk mengembangkan usaha mandiri, dalam hal ini adalah lulusan di beri bekal soft skill selama berada di sekolah sehingga mampu menjadi wirausaha sesuai dengan bidang kompetensi yang sudah didapatnya.

2) Setelah menyelesaikan program pendidikan dan pelatihan diharapkan peserta didik dapat memiliki keahlian di bidang Seni Rupa dan Kerajinan, Teknisi Multimedia, atau Teknisi Teknik Bodi Otomotif, sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Berdasarkan wawancara dengan pengajar di lingkungan SMKN 14 Bandung, maksud dari program pendidikan dan pelatihan di sini adalah mata pelajaran produktif yang berupa praktikum yang diikuti peserta didik sebagai bentuk dari latihan untuk membekali keahlian sesuai dengan bidang kompetensinya.

Tujuan Khusus

1) Mengembangkan pemahaman masyrakat terhadap visi dan misi sekolah.
2) Meningkatkan jumlah dan kualitas tenaga kependidikan sesuai dengan program pembelajaran yang berkualitas.
3) Mengupayakan pemenuhan kebutuhan saran dan prasarana untuk mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan hasil belajar peserta didik.

   Sarana dan prasarana yang diberikan sebagai pendukung kebutuhan kegiatan belajar mengajar mencakup dari laboratorium komputer, ruang praktek untuk masing-masing jurusan seni kriya dan teknik perbaikan bodi otomotif, serta studio fotografi.







Gambar 4.2
Berbagai fasilitas yang terdapat di SMKN 14 Bandung
(Sumber: Dokumen Pribadi berdasarkan observasi di SMKN 14 Bandung; kesiswaansmkn14bdg.blogspot.co.id)

4) Meingkatkan kerjasama dengan lembaga atau instansi terkait dalam rangkan pengembangan program diklat, baik di dalam, ataupun di luar negeri.

5) Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan pola CBT (*Competency Based Training*) dan PBT (*Production Based Training*) yang terintegrasi dengan Unit Bisnis untuk lebih meingkatkan kualitas dan produktivitas peserta didik.



Gambar 4.3
Uji Kompetensi di SMKN 14 Bandung
(Sumber: kesiswaansmkn14bg.blogspot.co.id)

6) Mengembangkan sistem pendidikan dengan penekanan pada pembangunan mental atau spiritual, agar setiap peserta didik tertanam sifat bersih dan jujur.

4.1.2 Tujuan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual

1) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta berbudi luhur
2) Mendidik peserta didik agar mempunyai jiwa entrepeneurship sehingga menjadi warga negara yang produktif, adaptif, kraetif, dan bertanggung jawab.
3) Mempunyai daya jual dan mampu memasuki lapangan kerja, serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian Desain Komunikasi Visual.
4) Menjadi lembaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industry pada saat ini maupun di masa yang akan datang dalam keahlian Desain Komunikasi Visual.
5) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

4.2 Analisa Mata Pelajaran Pada Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di SMKN 14 Bandung

Dalam menguraikan analisa keterkaitan silabus mata pelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di SMKN 14 Bandung dengan kebutuhan kemampuan lulusan di dunia kerja, berikut rincian pada masing-masing mata pelajaran pada

jurusan DKV yang ada di SMKN 14 Bandung yang digunakan pada tahun ajaran 2009/2010.

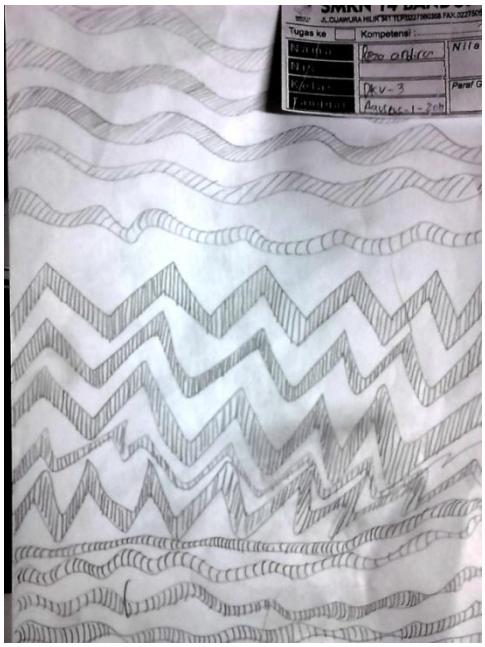
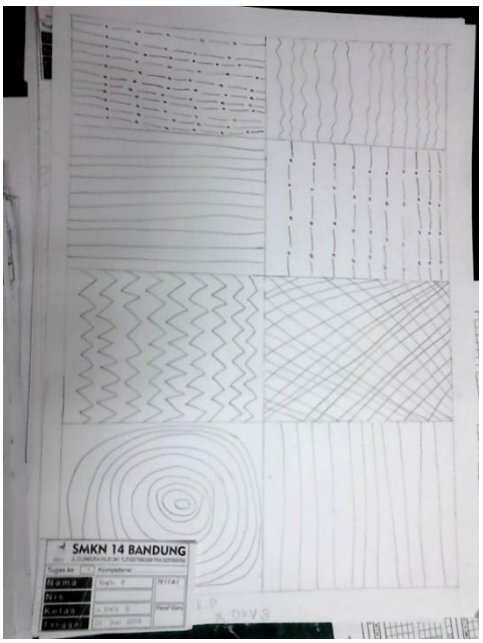
1) Merancang Nirmana Datar (2D)

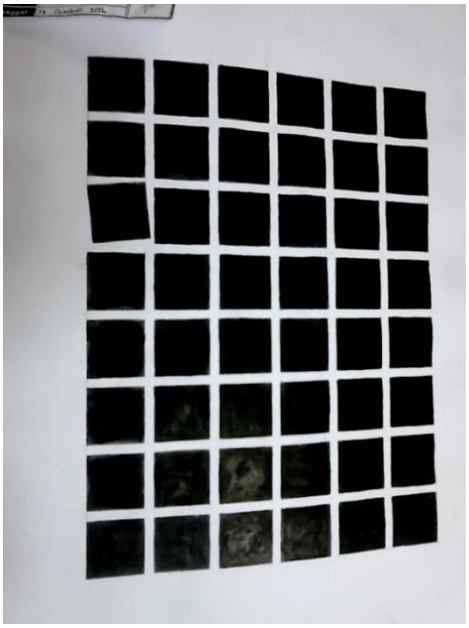
Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran Nirmana datar, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

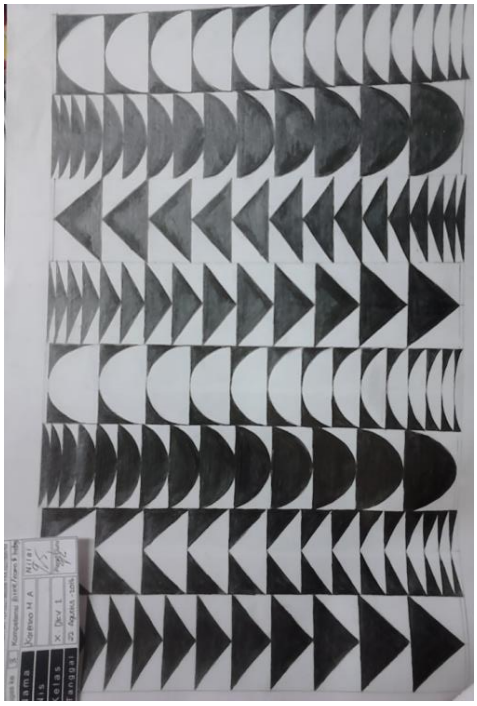
Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
20(36) x 45 menit	• Mempelajari dan memahami unsur-unsur dan prinsip dalam desain secara 2 dimensi	Teori	Buku dan internet
	• Mempelajari garis dan bentuk serta filosofinya	Teori dan Praktek	Buku dan internet
	• Mempelajari komposisi bidang dan bentuk	Praktek dan observasi	Buku dan internet
	• Mempelajari warna primer, sekunder, tersier dengan lingkaran warna	Praktek	Buku dan internet
	• Mempelajari gradasi warna	Praktek	Buku dan internet
	• Mempelajari komposisi warna	Praktek	Buku dan internet
	• Mempelajari tekstur	Praktek	Buku dan internet

Tabel 4.1
Rangkuman Kompetensi Keahlian Merancang Nirmana Datar

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran Nirmana datar dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat garis dengan media kertas dan pensil **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk mempraktekan pembuatan garis. **Analisa:** Pada tugas ini, peserta didik membuat garis dengan berbagai bentuk dan mengarsir dengan menggunakan pensil. Garis merupakan salah satu pelatihan yang diberikan saat awal mempelajari desain komunikasi visual, seperti yang terlihat pada karya disamping. Peserta didik terlihat diberi kebebasan dalam membuat garis, sehinggan karyanya memiliki garis yang berujung tajam dan garis yang bergelombang halus.
	**Tugas**: Membuat macam-macam garis dengan media kertas dan pensil **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman mengenai jenis-jenis garis dan mempraktekan pembuatan macam-macam garis pada satu bidang media. **Analisa:** Peserta didik dalam karya ini sudah menggambarkan berbagai jenis garis dengan kerapatan yang berbeda dan cukup rapi untuk tugas awal mata pelajaran di kelas X (sepuluh) atau kelas 1.

	**Tugas**: Membuat lingkaran warna **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman mengenai warna-warna primer, sekunder, dan terseier. **Analisa:** Peserta didik dalam karya ini sudah mampu membuat lingkaran warna yang terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier dengan rapi dan menarik. Dengan menonjolkan beberpaa warna lebih tinggi dibanding warna lainnya, peserta didik menunjukkan bahwa warna yang ditonjolkan tersebut adalah warna primer.
	**Tugas**: Membuat komposisi bidang geometris **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman mengenai bidang yang menjadi salah satu unsur dalam desain dua dimensi. **Analisa:** Dalam hasil karya ini, peserta didik terlihat memainkan salah satu bidang segi empat sehingga terlihat berbeda dengan bentuk segi empat yang berada di sekelilingnya. Bidang segi empat yang berbeda sendiri menjadi daya tarik sendiri pada karya ini. Selain itu, penggunaan warna hitam pekat yang kontras dengan warna kertas yang putih memberikan ilusi titik-titik hitam di antara bidang segi empat.

	**Tugas**: Membuat bentuk yang memiliki irama/*rythm* **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat bentuk-bentuk yang memiliki irama atau *rythm*. **Analisa:** Pada hasil karya ini, pseserta didik membuat segitiga dan lingkaran yang terdiri dari berbgai bentuk dalam satu garis luru sehingga terkesan memiliki irama naik turun dengan perbedaan ukuran. Penggunaan warna negatif dan positif menambah kesan adanya ruang yang menyempit dan meluas.
	**Tugas**: Membuat bentuk yang memiliki irama/*rythm* **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat bentuk-bentuk yang memiliki irama atau *rythm*. **Analisa:** Pada hasil karya ini, pseserta didik membuat segitiga dan lingkaran yang terdiri dari berbgai bentuk dalam satu garis luru sehingga terkesan memiliki irama naik turun dengan perbedaan ukuran. Penggunaan warna negatif dan positif menambah kesan adanya ruang yang menyempit dan meluas.

Tabel 4.2
Analisa contoh hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Nirmana Datar
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengetahuan dasar mengenai desain dalam bentuk 2 dimensi. Peserta didik pun sudah dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan silabus. Proses belajar didominasi oleh praktikum dengan tetap diberikan teori yang mendukung, juga tidak lupa mendapatkan pengarahan dan pengawasan oleh pengajar. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar adalah buku **Beberapa Azas Dwi Matra**, Wucius Wong (ITB, Bandung; 1986), **Buku Bentuk dan Warna** (Depdikbud, Jakarta).

2) Menggambar Teknik 1

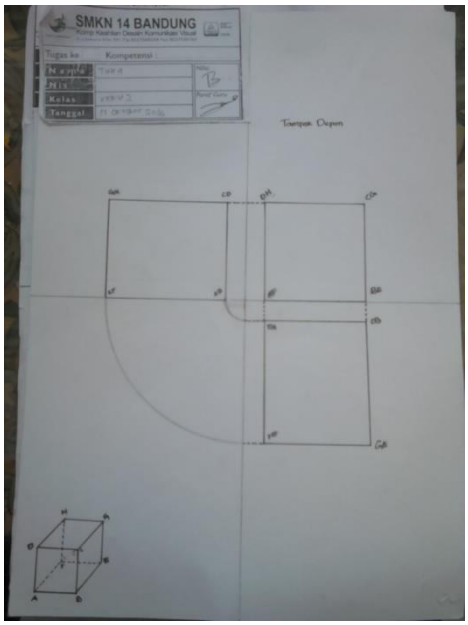
Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar teknik 1, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
24 (34) x 45 menit	• Mempelajari dan memahami dasar pada gambar teknik, seperti menggambar proyeksi orthogonal dan menggambar perspektif	Teori dan observasi	Buku dan internet
	• Mengetahui bahan dan alat serta fungsi menggambar teknik	Teori dan observasi	Buku dan internet

	• Berlatih dan memperlajari gambar segi banyak beraturan, elips, dan parabola	Praktek dan observasi	Buku dan internet
	• Berlatih dan menerapkan gambar proyeksi orthogonal dan objek geometris (kubus dan balok)	Praktek dan observasi	Buku dan internet

Tabel 4.3
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Teknik 1

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar teknik 1 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat gambar obyek geometri **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar teknik dengan bentuk geometri **Analisa:** Peserta didik mampu memahami sisi-sisi dari obyek geomteri yang digambarkan. Peserta didik ini juga cukup rapi dalam megnerjakan tugas menggambar obyek geometri.

Tabel 4.4
Analisa contoh hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Teknik 1
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini peserta mulai mempelajari gambar-gambar bidang berdasarkan bentuk dari obyek geometri. Dipelajari juga mengenai alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menggambar teknik. Proses belajar seimbang antara praktikum, teori dan observasi, serta dengan tetap mendapatkan pengarahan dan pengawasan oleh pengajar. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar adalah **Buku Menggambar Teknik**.

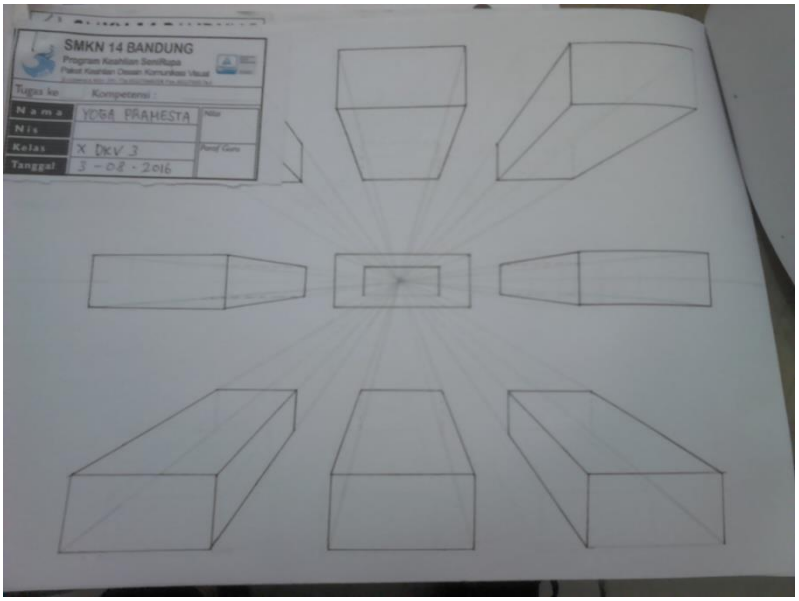
3) Menggambar Teknik 2

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar teknik 2, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
18 (34) x 45 menit	• Memahami dasar-dasar menggambar perspektif dengan satu titik mata dan dua titik mata, serta menggambar objek geometri	Teori dan observasi	Buku dan internet

Tabel 4.5
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Teknik 2

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar teknik 2 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat bentuk geometri dengan perspektif **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat karya menggunakan perspektif **Analisa:** Hasil karya peserta didik cukup baik dalam membuat perspektif dari sebuah geometri. Peserta didik sudah cukup memahami menggambar bentuk dengan pandangan perspektif.

Tabel 4.6
Analisa contoh hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Teknik 2
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini peserta mulai mempelajari gambar-gambar bidang dan perspektif yang lebih sulit. Proses belajar menggunakan teori yang mendukung. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar ini adalah **Buku Menggambar Teknik**.

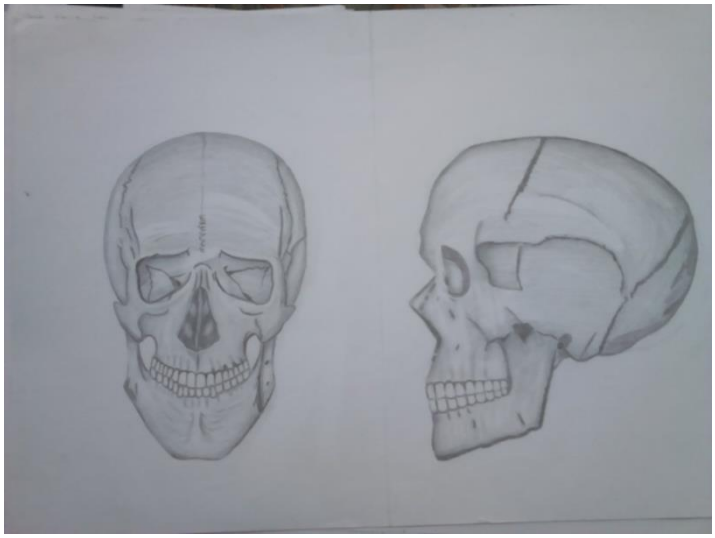
4) Menggambar Sketsa 1

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar sketsa 1, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	**Materi yang Dipelajari**	**Proses Belajar**	**Sumber Bahan Ajar**
25 (45) x 45 menit	• Mempelajari pengertian dan teknik kering dan basah dalam menggambar sketsa, serta mengetahui alat dan bahannya	Teori	Buku, narasumber, dan internet
	• Mempelajari dan menggambar anatomi tubuh manusia dengan teknik kering	Praktek dan observasi	Buku, narasumber, dan internet

Tabel 4.7
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Sketsa 1

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar sketsa 1 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat anatomi tubuh dengan sketsa kering **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar sketsa anatomi tubuh manusia **Analisa:** Hasil karya peserta didik ini cukup baik dalam mengaplikasikan arsiran-arsiran sebagai teknik sketsa kering. Bagian gelap dan terang tidak terlihat berlebihan. Bentuk dari anatomi tulang tengkorak manusianya pun tergambar rapi

Tabel 4.8
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Sketsa 1
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini peserta mulai mempelajari bagaimana menggambar sketsa dengan berbagai macam teknik kering dan basah, bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menggambar dan menggambar anatomi tubuh manusia menggunakan teknik tersebut. Proses belajar seimbang antar teori dan praktek, juga tidak lupa mendapatkan pengarahan dan pengawasan oleh pengajar. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar pada

merancang nirmana datar ini adalah buku **Menggambar Bagi Pengembangan Bakat**, Gerhard Gollwitzer (ITB, Bandung; 1986), berdasarkan narasumber, dan internet

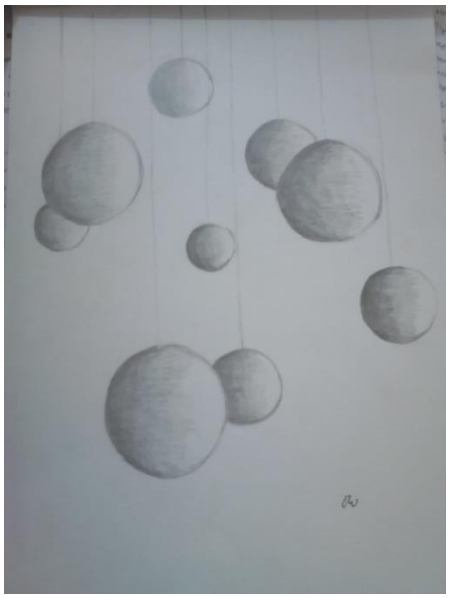
5) Menggambar Bentuk 1

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar bentuk 1, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
24 (45) x 45 menit	• Memahami unsur-unsur dalam gambar bentuk	Teori	Buku
	• Mengenal bahan dan alat menggambar bentuk dalam media kering dan media basah	Teori	Narasumber dan internet
	• Memahami menuangkan ide visual dalam bentuk geometris dari unsur garis dan bidang	Praktek	Narasumber dan internet
	• Menjelaskan, menggambar, dan mengetahui bentuk benda berdsarkan bentuk geometrisnya	Praktek dan observasi	Narasumber dan internet

Tabel 4.9
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Bentuk 1

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar bentuk 1 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Menggambar berntuk geometri dengan media kering **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar geometri menggunakan teknik kering dan mempraktekkannya **Analisa:** Peserta didik yang membuat hasil karya ini memiliki kemampuan yang baik dalam membuat gambar bentuk geometri bulat. Arsiran rapi memperlihatkan bahwa peserta didik sudah cukup memahami teknik menggambar dengan media kering.

Tabel 4.10
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Sketsa 1
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini peserta didik mempelajari menggambar bentuk-bentuk geometris dan merancang bagaiman membuat visualisasi dari ide berdasarkan bangun geometris dengan pengetahuan alat dan bahan yang juga diberikan. Proses belajar seimbang antara teroi dan praktek, juga tidak lupa mendapatkan pengarahan dan pengawasan oleh pengajar. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan narasumber, dan internet.

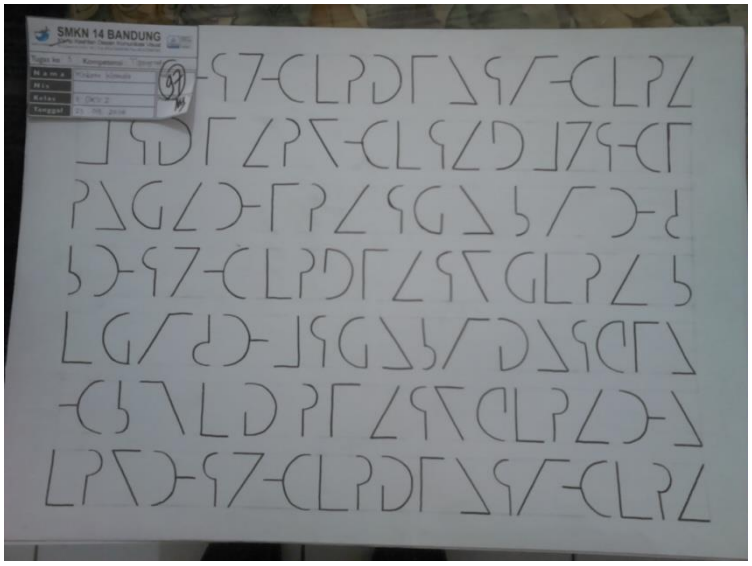
6) Menggambar Huruf 1 (Tipografi 1)

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar huruf 1, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	**Materi yang Dipelajari**	**Proses Belajar**	**Sumber Bahan Ajar**
24 (36) x 45 menit	• Mengetahui perkembangan huruf dan kegunaannya	Teori	Buku, narasumber, dan internet
	• Memahami dan membuat garis lurus dan interpretasi garis pada huruf	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memahami dan membuat garis lurus dan lengkung, serta interpretasinya pada huruf	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memahami dan membuat gabungan garis lurus dan lengkung (aneka garis)	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memahami aturan pengerjaan dalam membuat huruf dengan warna	Praktek	Diktat, komik, narasumber, dan internet
	• Memahami pembuatan layout sesuai prinsip desain	Praktek	

Tabel 4.11
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Huruf 1

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar huruf 1 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat huruf **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar huruf yang merupakan gabungan dari garis **Analisa:** Peserta didik membuat hururf berdasarkan gabungan dari garis melengkung dan garis lurus yang baik. Peserta didik ini membuat tugas ini dengan baik dan rapi.

Tabel 4.12
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar huruf 1
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mempelajari huruf dan membuat huruf berdasarkan garis lurus serta lengkung. Peserta didik juga diberikan pelajaran mengenai tata letak atau layout pada mata pelajaran ini. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi oleh Dalton Sihombing yaitu **Tipografi**

dalam Desain Grafis, buku **Mengenal Huruf** oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Jakarta, 1999), **Diktat Mari Membuat Komik; Tim SMKN 14 Bandung dan Valens Magazine**, **komik aneka jenis**, narasumber, dan internet.

7) Merancang Nirmana Ruang

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran merancang nirmana ruang, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
20 (36) x 45 menit	• Memahami unsur dan prinsip desain tiga dimensi	Teori	Buku dan internet
	• Mengetahui dan memahami bahan dan alat dalam belajar nirmana ruang 3 dimensi	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Menerapkan pengetahuan prinsip dan unsur desain pada nirmana ruang	Teori dan praktek	Buku dan internet

Tabel 4.13
Analisa Kompetensi Keahlian Merancang Nirmana Ruang

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran merancang nirmana ruang dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat karya nirmana ruang **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat karya nirmana ruang berdasarkan unsur dan prinsip desain tiga dimensi yang sudah dijelaskan pengajar **Analisa:** Hasil karya peserta didik ini merupakan kertas yang dipilin lalu diberi warna dan urutkan bersarkan warna yang bergradasi dan dilanjutkan dengan gradasi warna lain sehingga warna yang dihasilkan terlihat kontras namun tetap enak dan menarik untuk dilihat. Karya peserta didik ini sudah termasuk rapi dan baik untuk peserta didik di kelas X (sepuluh) atau setara kelas 1 SMK.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat karya nirmana ruang dengan bentuk geometri **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat karya nirmana ruang berdasarkan unsur dan prinsip desain tiga dimensi yang sudah dijelaskan pengajar **Analisa:** Warna yang dipilih pada karya peserta didik ini warna-warna yang menarik meski sederhana. Pengaplikasikan warna tereksekusi cukup rapi. Penyusunan bidang geometri pun rapi dan tidak terlalu menutupi bidang lainnya. Sehingga dapat langsung terlihat. Pada karya ini, telihat peserta didik sudah mulai memahami komposisi pada penyusunan karya agar terlihat lebih menarik dan memiliki nilai estetik.

Tabel 4.14
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Nirmana Ruang
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas, pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mempelajari bentuk-bentuk geometris, dan prinsip untuk desain yang menggunakan nirmana ruang. Peserta didik juga mempelajari bagaimana memahami prinsip desain 3 dimensi berdasarkan bangunan geometris dengan pengetahuan alat dan bahan yang juga diberikan. Peserta didik juga mulai menerapkan prinsip desain

pada nirmana ruang untuk dipalikasikan ke dalam bentuk kemasan. Proses belajar didominasi oleh praktikum dengan tetap diberikan teori yang mendukung, juga tidak lupa mendapatkan pengarahan dan pengawasan oleh pengajar. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar adalah buku **Beberapa Azas Dwi Matra**, Wucius Wong (ITB, Bandung; 1986), **Buku Bentuk dan Warna** (Depdikbud, Jakarta).

8) Menggambar Sketsa 2

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar sketsa 2, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
24 (48) x 45 menit	• Menggambar benda mati, benda cair, dan benda pejal serta menggambar kendaraan	Praktek dan observasi	Diktat, komik, narasumber, dan internet

Tabel 4.15
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Sketsa 2

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar sketsa 2 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Menggambar benda mati **Tujuan:** Melihat kemampuan peserta didik dalam melaksanakan praktek menggambar benda mati **Analisa:** Peserta didik mampu menggambarkan dengan cukup baik dalam menggambar benda mati berupa kendaraan beroda dua. Detail yang digambarkan pada beberapa bagian dikerjakan dengan cukup baik dan rapi.

Tabel 4.16
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Sketsa 2
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai berlatih dan menerapkan pengetahuan yang di dapat untuk menggambar benda-benda mati yang ada di sekelilingnya.Bahan ajar mata pelajaran ini antara lain **Diktat Mari Membuat Komik; Tim SMKN 14 Bandung dan Valens Magazine**, **komik aneka jenis**, narasumber, dan internet

9) Menggambar Bentuk 2

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar bentuk 2, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran

pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (36) x 45 menit	• Memahami dan mempraktekan gambar manusia sesuai proporsi	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Memahami dan menggambar anatomi dan perbandingan proporsi tubuh binatang	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Memahami dan menggambar strktur dan perbandingan tumbuhan	Praktek	Buku dan internet

Tabel 4.17
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Bentuk 2

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar bentuk 2 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat karya berupa gambar manusia dengan teknik kering **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar menggunakan teknik kering dan mempraktekkannya **Analisa:** Peserta didik yang membuat hasil karya ini memiliki kemampuan yang baik dalam membuat gambar atau ilustrasi manusia. Anatomi dari manusia digambarkan dengan baik. Adanya arsiran untuk menimbulkan kesan bayangan pada wajah dan efek ledakan pada latar belakang gambar membuat karyanya menjadi menarik.
	**Tugas**: Membuat karya berupa gambar binatang **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam menggambar makhluk hidup selain manusia, yaitu hewan. **Analisa:** Hasil gambar peserta didik ini cukup detail terutama pada bagian bulu hewan. Teknik arsir yang dipakai terlihat cukup mewakili bagian-bagian yang perlu diarsir dan tidak diarsir secara berlebihan.

Tabel 4.18
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran menggambar bentuk 2
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai mempelajari proporsi dan anatomi bentuk dari makhluk hidup lain yang ada di sekeliling. Buku yang dipakai untuk dijadikan sumber bahan ajar adalah buku **Beberapa Azas Dwi Matra**, Wucius Wong (ITB, Bandung; 1986), **Buku Bentuk dan Warna** (Depdikbud, Jakarta) dan internet.

10) Menggambar Huruf 2 (Tipografi 2)

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar huruf 2, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
26 (40) x 45 menit	• Memahami dan membuat layout (tata letak) disesuaikan dengan medianya	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memperlajari, memahami dan membuat huruf negatif dan positif	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Mempelajari, memahami paduan gambar dan kalimat, foto dan objek foto, dan pemilihan huruf	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memperlajari, memahami bentuk, jenis, alat, dan bahan untuk membuat	Praktek	Buku, narasumber, dan internet

	papan nama serta membuat expose papan nama dengan fotografi • Memperlajari, memahami jenis huruf dan psikologi huruf serta proses aplikasi huruf ke media dan membuat image huruf • Mempelajari, memahami tata letak, warna, dan huruf untuk muatan kalimat	Praktek Praktek	Buku, narasumber, dan internet Buku, narasumber, dan internet

Tabel 4.19
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Huruf 2

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar huruf 2 dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas


Deskripsi Tugas
Tugas: Memuat *image* (gambar) dalam huruf **Tujuan:** Mengetahui kemampuan peserta didik dalam memadukan gambar dan jenis huruf **Analisa:** Peserta didik sudah cukup mengerti dalam memadukan gambar dan jenis huruf yang sesuai dengan maksud atau arti dari huruf tersebut, sehingga ada kecocokan antara huruf dan penggambaran yang ingin disampaikan oleh font tersebut.

Tabel 4.20
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran menggambar huruf 2
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai mempelajari lebih jauh mengenai tata letak dan penggunaan huruf sesuai dengan karakter dan pesannya. Peserta didik juga mulai memperlajari proses aplikasi penempatan huruf pada media-meida. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi oleh Dalton Sihombing yaitu **Tipografi dalam Desain Grafis**, buku **Mengenal Huruf** oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Jakarta, 1999), **Diktat Mari Membuat Komik; Tim SMKN 14 Bandung dan Valens Magazine**, **komik aneka jenis**, narasumber, dan internet.

11) Mengoperasikan Komputer Grafis

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran mengoperasikan komputer grafis, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (36) x 45 menit	• Mempelajari dan memahami proses dancara menggunakan dan bekerja menggunakan komputer grafis	Teori dan praktek	Buku
	• Mendengarkan, memahami, dan mengoperasikan perangkat kerja dengan kompter grafis	Teori dan Praktek	Buku
	• Memahami untuk kemudian mengoperasikan program Adobe Photoshop dan CorelDraw	Teori dan praktek	Buku
	• Memahami cara kerja dan penggunaan perangkat penyimpan data (flashdisk, CD) dan penggunaan scanner	Teori dan praktek	Buku

Tabel 4.21
Rangkuman Kompetensi Keahlian Mengoperasikan Komputer Grafis

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran mengoperasikan komputer grafis dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas
 
Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat karya menggunakan komputer grafis **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dalam membuat karya menggunakan perangkat lunak sebagai bagian dari pelajaran komputer grafis **Analisa:** Hasil karya peserta didik ini merupakan contoh label yang biasa tertera pada pakaian. Terdapat dua sisi yang dibuat oleh peserta didik pada label dengan merk yang juga merupakan ide dari peserta didik. Pada hasil karya ini, komposisi antara warna latar label dan warna pendukung lainnya terlihat baik dan tidak terlallu kontras. Penggunaan *font* sangat menekankan bahwa label yang dibuat merupakan label yang diperuntukkan anak muda. Peserta didik pada tugas ini mulai memahami informasi dan penataan letak dari huruf dan logo agar tampilan label menarik untuk dilihat.

Tabel 4.22
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Mengoperasikan Komputer Grafis
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengajaran mengenai penggunaan komputer grafis

danperangkat lunak yang umum digunakan. Peserta didik juga diberi pengajaran mengenai alat-alat penyimpanan dan penggunaan scanner. Bahan ajaran yang diberikan yaitu buku **Mudah dan Tuntas Menggunakan CorelDraw**, **Desain Pop Art**, **Digital Coloring with Photoshop**, dan **Bikin Komik dengan Photoshop**.

12) Menggambar Komik

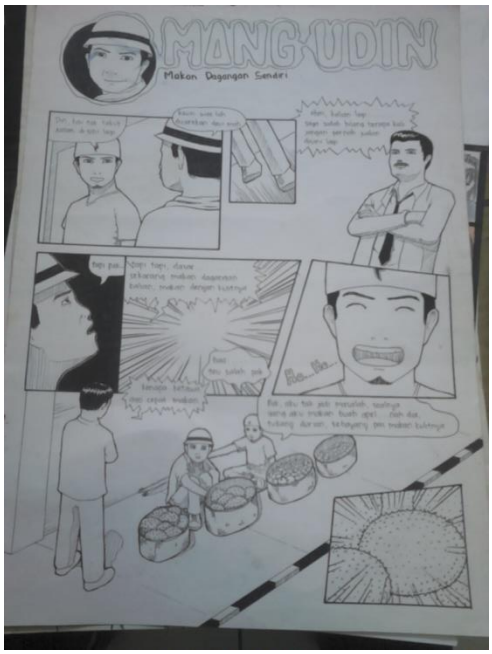
Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar komik, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (44) x 45 menit)	• Mendengarkan penjelasan unsur-unsur yang ada pada komik	Teori	Diktat, Dokumen Sekolah, komik, narasumber, dan internet
	• Mengenal dan mengetahui bahan dan alat untuk menggambar komik dalam media basah, media kering, dan media digital	Teori	Diktat, Dokumen Sekolah, komik, narasumber, dan internet
	• Mengetahui dan berlatih menggambar karakter komik, gerakan pada komik, dan gestur pada karakter komik dengan langkah-langkah yang	Praktek	Diktat, Dokumen Sekolah, komik, narasumber, dan internet

	dijelaskan • Memahami cara membuat naskah untuk komik strip dan membuat komik strip beserta unsur-unsur yang ada dalam komik • Memahami cara membuat komik panjang	Praktek Praktek	Diktat, Dokumen Sekolah, komik, narasumber, dan internet Diktat, Dokumen Sekolah, komik, narasumber, dan internet

Tabel 4.23
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Komik

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar komik dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat komik strip secara manual **Tujuan:** Mengetahui kemampuan peserta didik dalam membuat komik beserta unsur-unsur yang ada di dalamnya **Analisa:** Peserta didik mampu membuat komik strip dengan penempatan letak judul, panel, dan balon teks yang baik. Ilsutrasi yang dibuat oleh peserta didik pun cukup baik dan rapi. Isi komik memiliki alur cerita yang baik.

Tabel 4.24
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Komik
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik belajar membuat komik dari hal-hal yang paling dasar seperti penggunaan panel dan unsur-unsur lainnya yang ada pada komik. Perserta didik juga diberi pengarah mengenai membuat komik dengan bahan-bahan pewarna yang bersifat kering dan basah serta membuat komim yang menarik dengan menambahkan gerakan-gerakan yang ada pada komik. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari **Diktat Mari Membuat Komik; Tim SMKN 14 Bandung dan Valens Magazine**, **Komik Aneka Jenis**, narasumber, dan internet.

13) Menggambar Suasana

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran menggambar suasana, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	**Materi yang Dipelajari**	**Proses Belajar**	**Sumber Bahan Ajar**
25 (43) x 45 menit	• Memahami dan menjelaskan unsur-unsur yang ada pada gambar suasana dengan teknik kering • Menggambar fiksi berdasarkan cerita rakyat dengan teknik pengarsiran kering	Teori Praktek	Buku, narasumber, dan internet Buku, narasumber, dan internet

	• Memahami dan menjelaskan tentang ilustrasi infogram pada komputer	Praktek	Diktat, komik aneka jenis, narasumber, dan internet

Tabel 4.25
Rangkuman Kompetensi Keahlian Menggambar Suasana

Berikut adalah contoh penugasan mata pelajaran menggambar suasana dalam memenuhi silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	**Deskripsi Tugas**
	**Tugas**: Membuat gambar suasana dengan teknik kering **Tujuan:** Mengetahui pemahaman peserta didik dalam membuat gambar suasana dengan teknik pengarsiran kering **Analisa:** Hasil karya peserta didik cukup baik dan kesan dari cerita yang digambarkan cukup terasa. Peserta didik mampu menerapkan proses pengarsiran pada gambar dengan cukup baik

Tabel 4.26
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Menggambar Suasana
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik belajar membuat membuat ilustrasi dari sebuah suasana untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam

membuat ilustrasi dan mengaplikasikan teknik kering pada gambar. Pada silabus, peserta didik juga diberi pengajaran mengenai ilustrasi infogram. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Latihan Menggambar Manusia dan Pemandangan** oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Jakarta, 1999), partisipasi narasumber, dan info dari internet.

14) Mempersiapkan Pemotretan Fotografi

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran mempersiapkan fotografi, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
24 (36) x 45 menit	• Mengetahui hubungan dan kegunaan fotografi dalam DKV, serta mengetahui proses edit foto	Teori	Buku, internet, dan narasumber
	• Mempelajari dan megnetahui jenis kamera, jenis lensa dan fasilitas yang dimilikinya	Teori dan praktek	Buku, internet, dan narasumber
	• Mempelajari dan mengetahui jenis kamera digital dan penggunaan kamera SLR	Praktek	Buku, internet, dan narasumber

	• Mengetahui dan memahami alat dan sarana pendukung dalam melakukan fotografi	Praktek	Buku, internet, dan narasumber

Tabel 4.27
Rangkuman Kompetensi Keahlian Mempersiapkan Fotografi

Berikut adalah contoh pada persiapan pemotretan untuk fotografi pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Mempersiapkan fotografi **Tujuan:** Melihat kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan kebutuhan dalam melaksanan proses pemotrtan

Analisa:
Peserta didik mulai mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk mempersiapkan pemotretan. Peserta didik juga mulai dilatih kemampuannya dalam menata obyek yang dipersiapkan untuk sebuah pengambilan foto sehingga foto yang dihasilkan memiliki hasil yang baik.

Tabel 4.28
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Mempersiapkan Pemotretan Fotografi
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik belajar mulai mempelajari dasar-dasar persiapan pengambilan sebuah foto juga mengetahhui alat-alat yang dibutuhkan untuk sebuah pengambilan foto. Peserta didik juga diberi pengetahuan seputar kamera dan cara menggunakannya serta tentang kamera SLR yang digunakan. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Cuci Cetak Foto Hitam Putih** (Depdikbud; Jakarta, 1999), **Handal dengan Kamera Digital** partisipasi narasumber dan info dari internet.

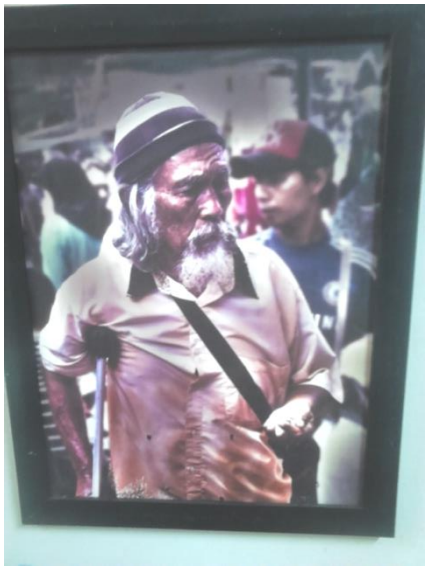
15) Melaksanakan Proses Pemotretan (Fotografi)

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melaksankan proses pemotretan (fotografi), berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (38) x 45 menit	• Mengetahui alat yang dipakai untuk fotografi dan menyiapkannya	Teori	Buku
	• Mengetahui dan mempersiapkan objek-objek yang dapat dijadikan objek fotografi	Teori	
	• Melakukan kegiatan fotografi dalam studio untuk objek diam	Praktek	
	• Melaksanakan fotografi sesuai perintah untuk foto bergerak dan acara khusus	Praktek	

Tabel 4.29
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melaksanakan Fotografi

Berikut adalah contoh hasil fotografi peserta didik pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat karya fotografi **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik untuk melatih pemahaman dan mempraktekan kemampuan melakukan tugas fotografi **Analisa:** Penugasan fotografi pada hasil karya ini mengambil dari gambar-gambar bergerak berdasarkan keadaan di sekeliling. Pengambilan foto dengan objek tersebut dapat menjadi informasi untuk masyarakat yang melihatnya mengenai kesenjangan yang terjadi di lingkungan sekitar. Penugasan foto ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai menguasai apa saja yang diperlukan dalam mempersiapkan fotografi serta mampu menangkap objek fotografi yang menggerakan perasaan yang melihat foto yang diambil.

Tabel 4.30
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Fotografi
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik belajar mulai melakukan proses pengambilan foto dengan berbagai macam objek dan kebutuhannya. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Handal dengan Kamera Digital**.

16) Melaksanakan Proses Cetak Foto

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melaksankan proses cetak foto, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
20 (34) x 45 menit	• Mengetahui alat dan bahan serta jenis yang harus dipersiapkan untuk cetak foto	Teori	Panduan tentang fotografi, buku, narasumber, internet
	• Memahami dan mempraktekan proses cuci foto di kamar gelap	Praktek	Panduan tentang fotografi, buku, narasumber, internet
	• Memahami dan melaksanakan proses cetak foto digital sesuai prosedur	Praktek	Panduan tentang fotografi, buku, narasumber, internet

Tabel 4.31
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melaksanakan Proses Cetak Foto

Berdasarkan pada tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengetahuan mengenai hal-hal yang diperlukan dalam mencetak sebuah foto. Peserta didik diberi pengetahuan mengenai menggunakan kamar gelap. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Penunjang Pengetahuan Fotografi** (Hon CPNS,

Hon PAF)**, Penuntun Fotografi** (Prof. Dr. Sularko), **Andal Dengan Kamera Digital** (Atok Sugiartio), partisipasi narasumber, dan informasi dari internet.

Saat ini, mata pelajaran melaksanakan proses cetak foto dengan menggunakan kamar gelap sudah tidak lagi dipelajari dengan adanya kurikulum baru yang berlaku saat ini. Proses cetak foto saat ini lebih dilakukan dengan teknik *print* digital dan juga dengan kamera digital.



Gambar 4.4
Sekolah menyediakan komputer dan printer untuk kebutuhan print digital peserta didik
(Sumber gambar: Dokumen Pribadi berdasarkan observasi di SMKN 14 Bandung)

17) **Mempersiapkan Pembuatan Produk Desain Komunikasi Visual (*Free Design*)**

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (*free design*), berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
32 (54) x 45 menit	• Mengetahui unsur-unsur desain, prinsip desain dan perintah kerja (job order)	Teori	Buku
	• Mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak pada komputer untuk disesuaikan dengan program grafis dkv yang akan dipakai	Teori dan praktek	Buku
	• Memahami maping desain untuk membuat refrensi, identifikasi produk dan deskripsi produk	Praktek	Buku
	• Mengetahui unsur-unsur pada *logotype* dan *logograme* serta mengetahui membuat logo menggunakan komputer	Praktek	Buku
	• Mengetahui, memahami bentuk-bentuk desain yang dibutuhkan untuk *coporate identity* serta fungsinya	Praktek	Buku

Tabel 4.32
Rangkuman Kompetensi Keahlian Membuat *Free Design*

Berdasarkan pada tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi diberi pengajaran untuk belajar tentang hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat karya grafis menggunakan komputer. Peserta didik juga diberi pengetahuan mengenai jenis–jenis hardware dan software, serta desain dalam logotype dan logogram. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Desain Komunikasi Visual** (Hendri Hendratman, 2000)**, Profesi FDKV** (Utama, 2006), serta buku **Software Photoshop CS dan CorelDraw X4** (Elex Media Computindo, 2008).

Penugasan yang diberikan kepada peserta didik untuk mata pelajaran ini adalah penugasan dalam membuat laporan tertulis. Mata pelajaran ini sudah tidak lagi dipelajari dengan adanya pembaharuan kurikulum.

18) Membuat Produk Desain Komunikasi Visual Mengarah Pada Media *Indoor*

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran membuat produk desain komunikasi visual mengarah pada media *indoor*, berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
30 (54) x 45 menit	• Mengetahui proses produksi media dalam (*indoor*) • Mengetahui dan mengerti unsur-	Teori Teori dan	Buku Buku

	unsur desain untuk penerapan pada *corporate identity* • Mengetahui jenis-jenis *corporate identity* dan tahapan pembuatan iklan layanan masyarakat. Membuat iklan untuk media massa	praktek Praktek	Buku

Tabel 4.33
Rangkuman Kompetensi Keahlian Membuat Produk Mengarah Pada Media *Indoor*

Berikut adalah contoh hasil karya pada pembuatan media *indoor* yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat karya media *indoor corporate identity* **Tujuan:** Melatih kemampuan kompetensi peserta didik dalam membuat *corporate identity* **Analisa:** Hasil karya peserta didik dalam membuat salah satu *item* untuk *corporate identity* ini cukup baik. Peserta didik mampu mengatur tata letak dari info-info yang terdapat pada *item* ini dengan sederhana dan tidak berlebihan. Logo yang ditampilkan pun sederhana namun tetap apat tersampaikan maksudnya

Tabel 4.34
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Membuat Produk Mengarah Pada Media *Indoor*
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengajaran mengenai unsur dan prinsip desain yang dapat dikembangkan ke dalam pembuatan *corporate identity* dan informasi mengenai *corporate identity* dan membuat iklan untuk khalayak luas. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Desain Komunikasi Visual** (Hendri Hendratman, 2000)**, Profesi FDKV** (Utama, 2006), serta buku **Cetak Offset** (Depdikbud-Pusgrafin, Jakarta, 1999).

19) Membuat Produk Desain Komunikasi Visual Mengarah Pada Media *Outdoor*

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran membuat produk desain komunikasi visual mengarah pada media *outdoor* berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
34 (62) x 45 menit	• Mengerti dan mengetahui proses produksi media luar	Teori	Buku
	• Mengerti dan mengetahui unsur-unsur dan jenis media komunikasi luar serta membuat iklan untuk media luar	Teori dan praktek	Buku
	• Mengetahui jenis media luar, tahapan membuat desain media luar dan membuat iklan media luar	Praktek	Buku

Tabel 4.35
Rangkuman Kompetensi Keahlian Membuat Produk Mengarah Pada Media *Outdoor*

Berikut adalah contoh hasil karya pada pembuatan media *outdoor* yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat purwarupa karya media untuk *outdoor* **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik sebagai praktikum untuk membuat iklan layanan masyarakat luar ruang (*outdoor*) **Analisa:** Karya ini merupakan contoh untuk iklan layanan masyarakat mengenai lingkungan. Penggunaan rumput palsu yang dirangkai dengan kotak yang bentuk sedemikikan rupa juga penggunaan warna hijau untuk menyampaikan pesan agar masyarkat tergerak kembali untuk menghijaukan lingkungan sekitar.

Tabel 4.36
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Membuat Produk Mengarah Pada Media *outdoor*
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengajaran mengenai pembuatan, bahan, dan tahapan membuat media komunikasi untuk luar ruang. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Desain Komunikasi Visual** (Hendri Hendratman, 2000)**, Profesi FDKV** (Utama, 2006), serta buku **Cetak Offset** (Depdikbud-Pusgrafin, Jakarta, 1999).

20) Melakukan Pasca Produksi Desain Komunikasi Visual

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melakukan pasca produksi desain komunikasi visual berikut adalah tabel rangkuman dari

silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
20 (34) x 45 menit	• Memahami alat dan bahan pasca produksi	Teori	Buku, narasumber, dan internet
	• Mengerti media pendukung DKV dan komputer grafis, serta membuat media promo	Praktek	Buku, narasumber, dan internet
	• Memahami fungsi, bahan, dan pelaksanaan pembuatan desain kemasan makanan menggunakan komputer	Praktek	Buku, narasumber, dan internet

Tabel 4.37
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melakukan Pasca Produksi Desain Komunikasi Visual

Berikut adalah contoh hasil karya pada pelajaran keahlian melakukan pasca produksi desain komunikasi visual yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat desain kemasan **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik sebagai praktikum untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membuat desain kemasan menggunakan komputer grafis **Analisa:** Peserta didik sudah cukup memahami pembuatan desain kemasan, terlihat pada karya ini bahwa peserta didik mampu mendesain bentuk kemasan. Meskipun kemampuan peserta didik dalam memadukan warna untuk kemasan masih harus ditingkatkan lagi

Tabel 4.38
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Keahlian Melakukan Pasca Produksi Desain Komunikasi Visual
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik diberi pengajaran yang lebih mengarah kepada mengajarkan kemampuan peserta didik membuat media pendukung seperti kemasan dan media promo. Peserta didik juga kembali diberikan pengajaran mengenai bahan-bahan, program perangkat lunak komputer dan penggunaan fotografi untuk membuat media-media promosi dan kemasan berdasarkan ilmu desain komunikasi visual. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Structural Package Design** (Haresh Pathak, 2003)**, Penunjang Pengetahuan Fotografi** (Hon CPNS, Hon PAF)**, Penuntun Fotografi** (Prof. Dr. Sularko), **Andal**

Dengan Kamera Digital (Atok Sugiartio), mengundang narasumber dan informasi dari internet.

21) Melakukan Proses *Shooting* Videografi

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melakukan proses shooting videografi berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
24 (36) x 45 menit	• Mengetahui dan mengerti cara mengoperasikan kamera video berdasarkan sudut pandang dan jarak	Teori dan praktek	Buku
	• Mengetahui dan mempelajari gerak kamera video	Teori dan praktek	Buku
	• Memahami tata cara dan melaksanakan proses shooting film indie	Praktek	Buku

Tabel 4.39
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melakukan Proses *Shooting* Videografi



Gambar 4.5
Contoh kegiatan dalam melakukan proses shooting videografi
(Sumber gambar: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan pada tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai diberi pengajaran mengenai bagaimana cara membuat film indie dan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sebuah film indie atau melakukan proses syuting. Tentunya, peserta didik dibekali pengetahuan dasar mengenai kamera dan peralata video yang lainnya sebelum memluai proses syuitng sehingga peserta didik dapat mengoperasikan alat-alat keperluan syuting videografi dengan mandiri. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **About Screenplay** (ST Sinematografi, Malang, 1999)**, Profesi (**Utama, 2004), serta mengambil informasi melalui internet dan menghadirkan narasumber terkait kompetensi mata pelajaran.

22) Melaksanakan Proses Editing Videografi

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melaksanakan proses editing videografi berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (38) x 45 menit	• Mengerti tahapan pada proses editing video	Teori	Buku
	• Mengetahui tahapan transfer format kaset ke digital	Teori dan Praktek	Buku
	• Mengetahui dan melaksanakan proses edit gambar video dengan efek dan transisi	Teori Praktek	Buku
	• Mengerti tahapan proses menambahkan suara dan mempersiapkan peralatannya	Teori dan Praktek	Buku
	• Mengetahui tahapan edit suara (*sound editing*)	Teori dan Praktek	Buku
	• Mengerti dan melaksanakan tahapan proses compositing video dan audio	Teori dan Praktek	Buku
	• Mengerti dan melakasanakan proses rendering menggunakan	Teori dan Praktek	Buku

	Adobe Premier • Mengetahui dan melaksanakan proses *print to tape* atau *burning to media disc*	Teori dan praktek	Buku

Tabel 4.40
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melakukan Proses Editing Videografi

Berikut adalah contoh hasil karya pada pelajaran keahlian melaksankan editing videografi yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	**Deskripsi Tugas**
	**Tugas**: Membuat dan mengedit film indie **Tujuan:** Tugas ini diberikan kepada peserta didik sebagai praktikum untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membuat film indie **Analisa:** Hasil peserta didik melakukan proses syuting dan melakukan proses editing yang kemudian di tahap akhir peserta didik menyimpang file film yang sudah siap dalam bentuk piringan cakram (CD). Peserta didik juga membuat cover untuk film indie mereka.

Tabel 4.41
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Melakukan Proses Editing Videografi
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai diberi pengajaran mengenai cara editing film atau video menggunakan perangkat lunak Adobe Premier. Peserta didik juga diberikan arahan mengenai bagaiman memasukan suara ke dalam video dan bagaimana menyimpan hasil video ke dalam perangkat keras seperti CD. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **About Screenplay** (ST Sinematografi, Malang, 1999)**, Software Adobe Premier Pro 1,5** oleh Bayu Stevano dan Jubilee Enterprise (Elex Media Komputindo, 2006), serta **Software Sound Fogh** (Elex Media Komputindo, 2006).

23) Membuat Produk Desain Komunikasi Teknik Cetak Saring

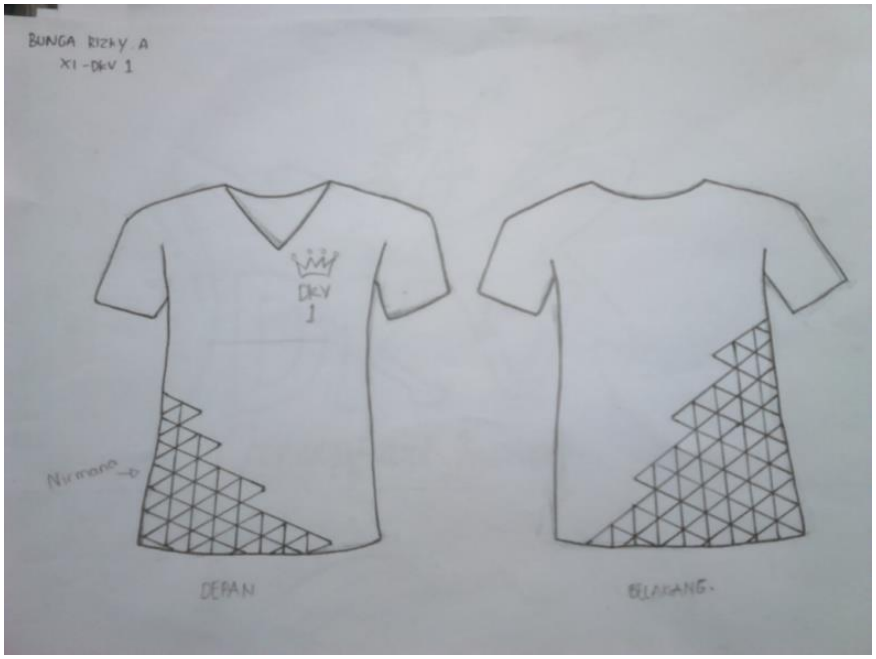
Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran membuat produk desain komunikasi teknik cetak saring berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (37) x45 menit	• Mengetahui alat, bahan, dan tahapan untuk teknik cetak saring (sablon)	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Mengetahui dan melaksanakan proses afdruk klise	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Mengetahui dan melakukan cetak satu warna dengan teknik	Teori dan praktek	Buku dan internet

	cetak saring (sablon) • Mengetahui dan melaksanakan proses cetak multi warna dengan cetak saring (sablon)	Teori dan praktek	Buku dan internet

Tabel 4.42
Rangkuman Kompetensi Keahlian Membuat Produk Desain Komunikasi Teknik Cetak Saring

Berikut adalah contoh hasil karya pada pelajaran membuat produk desain komunikasi teknik cetak saring yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas


Deskripsi Tugas
Tugas: Membuat sketsa cetak saring **Tujuan:** Mengetahui pemahaman peserta didik dalam langkah-langkah membuat cetak saring (sablon) **Analisa:** Peserta didik membuat sketsa untuk kemudian diaplikasikan pada alat dan proses cetak saring. Dalam sketsa ini, peserta didik mampu membuat desain yang menarik dengan perencanaan mengguankan gambar dari mata pelajaran nirmana.

Tabel 4.43
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Membuat Produk Desain Komunikasi Teknik Cetak Saring
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik bisa mulai menerapkan ilmu lingkaran warna yang sebelumnya dipelajari pada pelajaran cetak saring ini. Peserta didik juga diberi pengajaran tambahan mengenai keperluan bahan dan alat untuk melakukan proses sablon dan mempraktekkannya. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **Panduan Praktis Cetak Sablon** (Guntur Nusantara; PT. Kawan Pustaka, Tangerang, 2004) serta menggunakan informasi tambahan dari internet.

24) Membuat Produk Desain Komunikasi Visual Mengarah Ke Media Televisi

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran membuat produk desain komunikasi visual mengarah ke media televisi berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
42 (72) x 45 menit	• Mengetahui tahapan produksi di televisi	Teori	Buku dan internet
	• Merumuskan ide yang dikembangkan menjadi naskah dan scenario	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Mengetahui pembuatan storyboard dan membuat storyboard	Teori dan Praktek	Buku dan internet
	• Menyiapkan bahan dan alat membuat iklan	Teori dan Praktek	Buku dan internet
	• Membaca scenario untuk melakukan shooting iklan	Teori dan Praktek	Buku dan internet
	• Melakukan proses editing, penambahan suara dan rendering	Teori dan Praktek	Buku dan internet

Tabel 4.44
Rangkuman Kompetensi Keahlian Produk Desain Komunikasi Visual Mengarah Ke Media Televisi

Berikut adalah contoh hasil karya pada pelajaran membuat produk desain komunikasi visual mengarah ke media televisi yang ada pada silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas	Deskripsi Tugas
	**Tugas**: Membuat iklan televisi **Tujuan:** Mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membuat iklan televisi **Analisa:** Peserta didik membuat iklan televisi berdasarkan produk yang sudah di kenal pada masyarakat namun dengan tambahan kreativitas peserta didik sendiri. Peserta didik juga mampu membuat sendiri kemasan dari cpntpj iklan yang dibuat

Tabel 4.45
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Membuat Produk Desain Komunikasi Visual Mengarah Ke Media Televisi
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai diberi pengajaran mengenai tahapan-tahapan yang diperlukan dalam membuat acara untuk televise. Peserta didik juga diberi pengarahan dan pengajaran mengenai proses editing yang berlaku untuk keperluan televisi. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari buku **About Screenplay** (ST Sinematografi, Malang, 1999)**,** mengambil informasi melalui internet dan menghadirkan narasumber terkait kompetensi mata pelajaran.

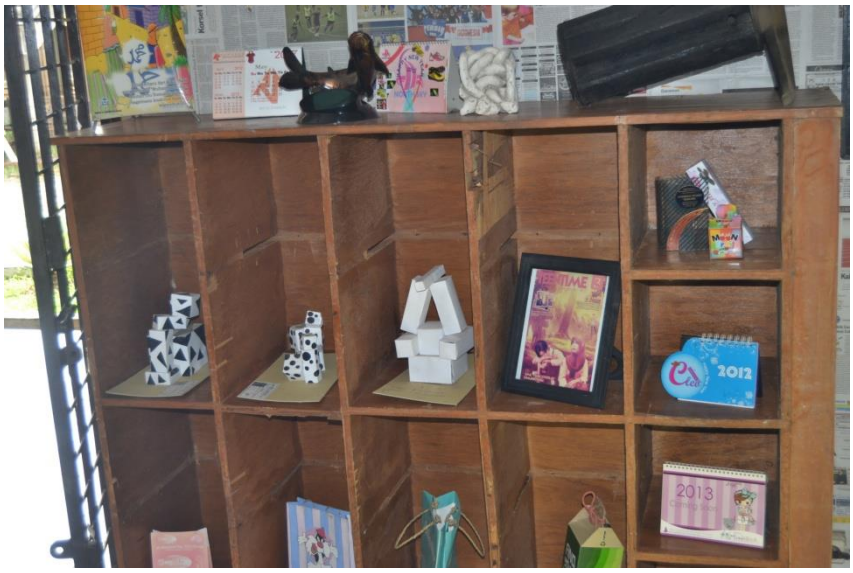
25) Melaksanakan Pameran Hasil Karya Desain Komunikasi Visual

Untuk mengetahui yang di pelajari pada mata pelajaran melaksanakan pameran hasil karya desain komunikasi visual mengarah ke media televisi berikut adalah tabel rangkuman dari silabus mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di DKV SMKN 14 Bandung.

Total Durasi Pembelajaran	Materi yang Dipelajari	Proses Belajar	Sumber Bahan Ajar
22 (38) x 45 menit	• Mengerti dan mengetahui prosedur pameran, dekorasi dan layout untuk pameran	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Memahami proses tahapan media komunikasi pameran dan jenis-jenis pendukung media komunikasi pameran	Teori dan praktek	Buku dan internet
	• Mengetahui dan mengerti mengenai pengelolaan kegiatan pameran	Praktek	Buku dan internet

Tabel 4.46
Rangkuman Kompetensi Keahlian Melaksanakan Pameran Hasil Karya Desain Komunikasi Visual

Berikut adalah contoh dari pameran karya peserta didik desain komunikasi sebagai salah satu pemenuhan terhadap silabus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Gambar Tugas

Deskripsi Tugas
Tugas: Melaksanakan Pameran Hasil Karya DKV **Tujuan:** Mengetahui sejauh mana peserta didik mampu melaksanakan pameran karya dengan menerapkan ilmu yang sudah didapat **Analisa:** Peserta didik mampu mendekorasi dan meletakkan karya-karya desainyang sudah mereka buat pada pameran hasil karya sehingga karya dari masing-masing peserta didik dapat dilihat khalayak luas dengan peletakan karya yang rapid an tidak sembarangan/

Tabel 4.47
Analisa hasil karya tugas peserta didik untuk pelajaran Melaksanakan Pameran Hasil Karya Desain Komunikasi Visual
(Sumber gambar: diadaptasi dari hasil karya peserta didik SMKN 14 Bandung)

Berdasarkan pada kedua tabel diatas pada kompetensi keahlian ini, peserta didik mulai mempelajari kebutuhan yang diperlukan untuk menyelenggarakan sebuah pameran karya desain hasil buatan mereka sendiri. Peserta didik diperi pengarahan dan pengajaran mengenai pengelolaan alam sebuah pameran, kebutuhan yang harus ada saat dekorasi pameran, dan melaksanakan penataan letak dari karya-karya

yang akan di pamerkan agar dapat menarik minat pengunjung pameran. Bahan ajaran yang diberikan berdasarkan referensi dari **Materi Pendidikan Seni Rupa 2** oleh J. Budhi Raharjo (Yrama Widya Dharma, Bandung, 1991) dan melalui informasi dari internet.

Dilihat dari silabus yang berisi mata pelajaran yang dijadikan bahan ajar untuk peserta didik di SMKN 14 Bandung, sekolah sudah cukup banyak menerapkan pendidikan praktek sebagaimana layaknya sekolah menengah kejuruan dimana kegiatan praktek pada sekolah kejuruan harus lebih banyak dibandingkan kegiatan teorinya.

Mata pelajaran yang diberikan pun memang dipersiapkan agar peserta didik dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka sudah dapat di sekolah ke dunia kerja dan dunia usaha. Terlihat dari diberikannya pendidikan cetak saring (sablon) dan komputer grafis. Peserta didik dapat mengaplikasikan ilmu sablon untuk membuka usaha. Untuk komputer grafis, peserta didik dapat mengaplikasikannya baik di dunia usaha atau dunia kerja.

4.3 Analisa Korelasi Mata Pelajaran Pada Kurikulum KTSP SMKN 14 Bandung yang Dibutuhkan di Dunia Kerja

Dari banyak mata pelajaran pada silabus KTSP yang dipelajari di DKV SMKN 14 Bandung, beberapa mata pelajaran memiliki korelasi dengan pekerjaan yang tersedia untuk lulusan desain komunikasi visual. Pekerjaan untuk lulusan desain komunikasi visual sendiri cukup beragam. Selain menjadi desainer grafis, pekerjaan yang terkait yang dapat digeluti oleh lulusan desain komunikasi visual

mencakup fotografer, illustrator, layouter (di beberapa posisi kerja posisi ini disebut juga sebagai setter), komikus, animator, membuat visual 3 dimensi (3D), dan lulusan desain komunikasi visual juga terbuka untuk wirausaha seperti digital printing, membuat kaos dengan cara print atau sablon, atau membuat undangan atau souvenir.

Beberapa mata pelajaran dan keterkaitan pekerjaan yang bisa digeluti oleh lulusan desain komunikasi visual tercantum pada tabel berikut ini.

Nama Mata Pelajaran	Pekerjaan						
	Desainer grafis	Ilustrator	Layouter	Animator	Fotografer	Komikus	3D artist
Nirmana Datar (2D)	●	●	●	●	○	●	○
Menggambar Teknik 1	●	●	X	●	○	●	●
Menggambar Teknik 2	●	●	X	●	○	●	●
Menggambar Sketsa 1	●	●	X	●	○	●	○
Menggambar Bentuk 1	●	●	○	●	○	●	●
Tipografi 1	●	●	●	○	X	○	○
Nirmana Ruang (3D)	●	○	X	○	X	○	●
Menggambar Sketsa 2	●	●	X	●	X	●	○
Menggambar Bentuk 2	●	●	X	●	X	●	○
Tipografi 2	●	●	●	○	X	○	○
Komputer Grafis	●	●	●	●	●	●	●
Menggambar Komik	●	●	○	○	X	●	X
Menggambar Suasana	●	●	○	●	X	●	X
Mempersiapkan Fotografi	●	X	X	X	●	X	X
Melaksanakan Fotografi	●	X	X	X	●	X	X
Cetak Foto	○	X	X	X	●	X	X
Free Design	●	X	○	X	●	X	X
Membuat Produk Media indoor	●	○	○	X	●	○	○

Membuat Produk Media outdoor	●	○	○	x	●	○	○
Pasca Produksi DKV	●	○	x	○	○	○	○
Shooting Videografi	○	x	x	●	○	x	x
Editing Videografi	○	x	x	●	x	x	x
Desain Produk	●	●	○	x	○	x	●
Cetak Saring	●	x	x	x	x	x	x
Produksi TV	●	x	x	●	○	x	○
Pameran Hasil Karya DKV	●	●	○	●	○	●	○

Tabel 4.48

Korelasi mata pelajaran dengan beberapa pekerjaan yang dapat dijalani oleh lulusan desain komunikasi visual

- ● : tingkat korelasi tinggi
- ○ : tingkat korelasi rendah
- x : tidak ada tingkat korelasi (hanya sebagai pendukung)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mata pelajaran pada program studi DKV yang ada di SMKN 14 Bandung tersebut berkorelasi dengan dunia kerja. Mata pelajaran yang berada di SMKN 14 sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan di dunia kerja setelah para siswa SMKN 14 selesai menempuh studinya. Hasil pembelajaran dari berbagai mata pelajran tersebut dapat menjadi *soft skill* bagi siswa untuk diterapkan dan dikembangkan di dunia kerja.

4.3.1 Uraian Tugas (Job Desctiption) Berdasarkan Tabel Pekerjaan Bidang Desain Komunikasi Visual

Pada tabel sebelumnya terdapat 7 (tujuh) pekerjaan yang dapat dijalani oleh lulusan desain komunikasi visual selepas lulus mempelajari desain komunikasi visual di sekolah dengan rangkuman uraian tugas dalam bekerja *(job description*) sebagai berikut.

1. Desainer Grafis

Mengutip dari laman web **International Design School**, sebuah sekolah desain komunikasi visual, animasi, dan film di Jakarta, pekerjaan seorang desainer grafis tidaklah lepas dari industri kreatif. Pekerjaan sebagai desainer grafis juga memerliukan kreativitas dalam menuangkan hasil karya grafis di berbagai media. Menurut halaman web International Design School ini, terdapat 5 (lima) tugas dari seorang desainer grafis, yaitu.

1) Seorang desainer grafis memiliki tugas untuk memadukan banyak unsur seni yang dapat dilihat dan kemampuan bahasa

yang dapat menyampaikan pesan dari karya yang diciptakan kepada khalayak yang meilhatnya.

2) Seorang desainer grafis memiliki tugas untuk menciptakan sebuah karya visual yang komunikatif. Sesuai dengan pengertian desain yang ditujukan untuk memecahkan masalah, maka karya yang diciptakan seorang desain grafis haruslah mampu menyampaikan pesan dari karya visual kepada masyarakat dalam ruang lingkup tertentu.

3) Setiap desainer grafis perlu mengikuti perkembangan zaman dengan inovasi yang juga berkembang. Dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin cepat, seorang desainer grafis harus mampu kreatif dalam menyelesaikan sebuah karya yang sesuai dengan perkembangan zaman.

4) Untuk membantu mengasah kreativitas, seorang desainer grafis perlu membuat sebuah kreasi karya yang unik yang dapat menyentuh perasaan masyarakat yang melihat karya tersebut.

5) Seorang desainer grafis memiliki tugas untuk membuat karya yang informatif dan juga persuasif. Dengan membuat karya desain yang informatif dan persuasif, target audiens yang dituju bisa ikut merasakan dan tertarik dengan karya yang dihasilkan.

Mata Pelajaran	Desainer grafis
Nirmana Datar (2D)	●
Menggambar Teknik 1	●
Menggambar Teknik 2	●

Menggambar Sketsa 1	●
Menggambar Bentuk 1	●
Tipografi 1	●
Nirmana Ruang (3D)	●
Menggambar Sketsa 2	●
Menggambar Bentuk 2	●
Tipografi 2	●
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	●
Menggambar Suasana	●
Mempersiapkan Fotografi	●
Melaksanakan Fotografi	●
Cetak Foto	○
Free Design	●
Membuat Produk Media indoor	●
Membuat Produk Media outdoor	●
Pasca Produksi DKV	●
Shooting Videografi	○
Editing Videografi	○
Desain Produk	●
Cetak Saring	●
Produksi TV	●
Pameran Hasil Karya DKV	●

Tabel 4.49

Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja desainer grafis

Berdasarkan tabel dia atas, mayoritas mata pelajaran pada program studi DKV di SMKN 14 Bandung dapat dijadikan bekal keahlian untuk pekerjaan pada bidang desain grafis.

2. Illustrator

Illustrator sebenarnya masih termasuk bagian dari desainer grafis karena pada praktek belajar di jurusan desain komunikasi visual juga

dipelajari tentang membuat ilustrasi. Namun, melansir **sleekr.co** uraian tugas dari seorang illustrator adalah sebagai berikut.

1) Seorang illustrator tahu mengenai perpaduan warna dan pencampuran warna
2) Kembali mengutip dari **sleekr.co**, seorang illustrator adalah penghubung antara klien, editor, dan penulis untuk memahami dan menafsirkan kebutuhan bisnis
3) Menciptakan sebuah gambar atau desain dalam sebuah karya
4) Memiliki imajinasi yang tinggi dan kreativitas yang tinggi untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan keinginan klien.
5) Mampu membuat gambar sesuai deskripsi yang diberikan oleh editor alam bentuk kalimat atau kata-kata untuk keperluan isi atau halaman sampul sebuah buku atau majalah.



Gambar 4.6
Contoh ilustrasi buku anak
(Sumber: http://mahoni.com/forum/index.php?topic=2046.msg2395#msg2395; Tridaya Group)

Mata Pelajaran	Ilustrator
Nirmana Datar (2D)	●
Menggambar Teknik 1	●
Menggambar Teknik 2	●
Menggambar Sketsa 1	●
Menggambar Bentuk 1	●
Tipografi 1	●
Nirmana Ruang (3D)	○
Menggambar Sketsa 2	●
Menggambar Bentuk 2	●
Tipografi 2	●
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	●
Menggambar Suasana	●
Mempersiapkan Fotografi	x
Melaksanakan Fotografi	x
Cetak Foto	x
Free Design	x
Membuat Produk Media indoor	○
Membuat Produk Media outdoor	○
Pasca Produksi DKV	○
Shooting Videografi	x
Editing Videografi	x
Desain Produk	●
Cetak Saring	x
Produksi TV	x
Pameran Hasil Karya DKV	●

Tabel 4.50
Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja ilustrator

Berdasarkan tabel dia atas, sebagian besar mata pelajaran pada program studi DKV di SMKN 14 Bandung dapat dijadikan bekal keahlian untuk pekerjaan pada bidang ilustrasi karena saat menempuh

pelajaran di SMKN 14 Bandung peserta didik diberikan pengasahan mengenai membuat ilustrasi.

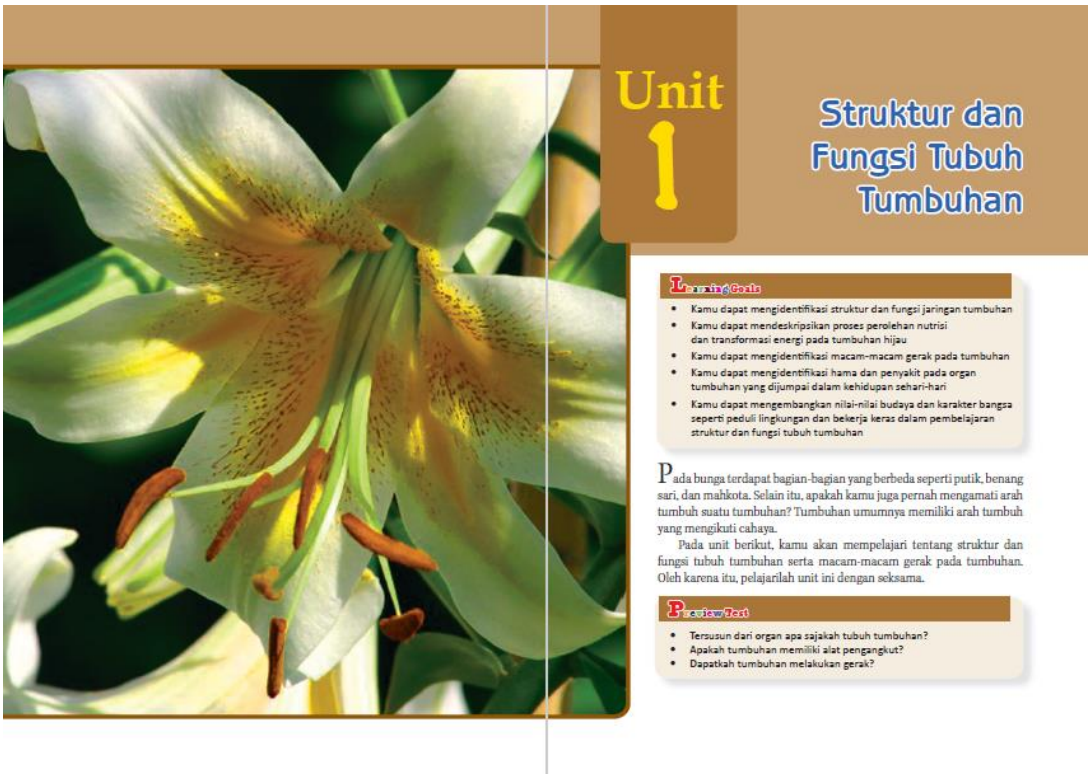
3. Layouter

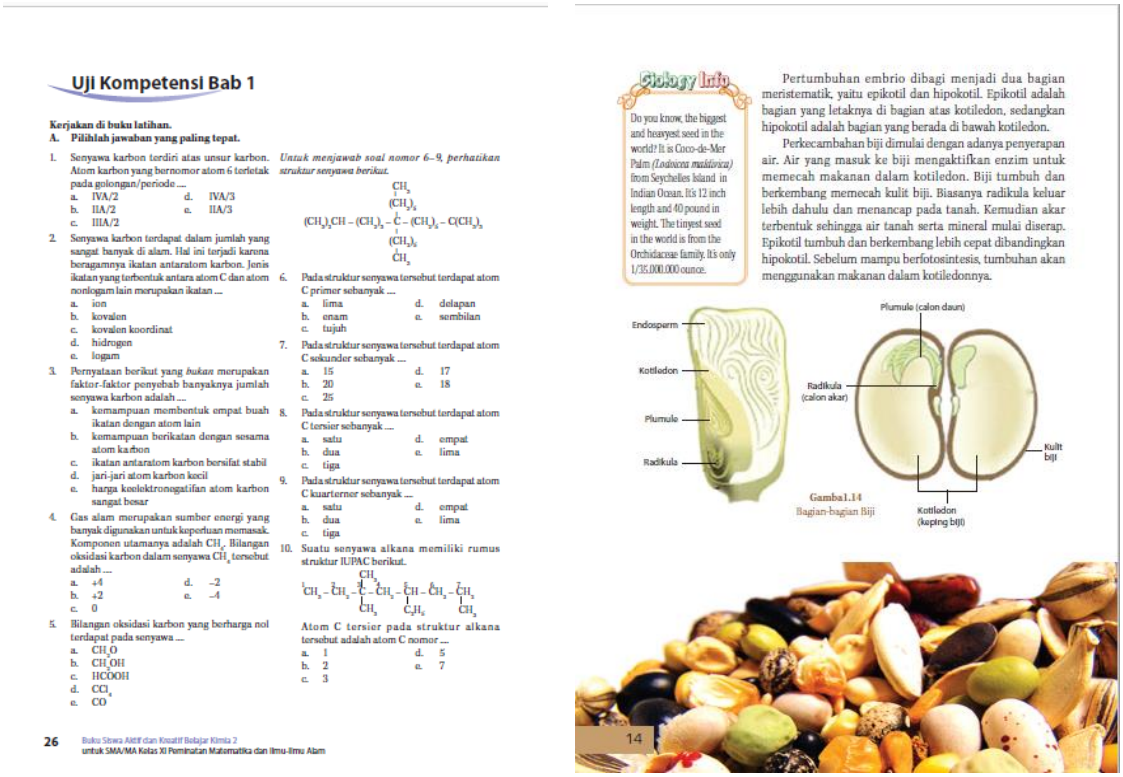
Di dalam dunia kerja penerbitan, salah satu posisi yang dapat dijalani dari bidang desain adalah layouter. Di beberapa pengertian, layouter ini disebut sebgai setter atau penata letak. Berdasarkan kutipan dari halaman web **okupasi.com**, tugas dari pekerjaan layouter adalah sebagai berikut.

1) Seorang layouter memiliki tugas untuk memperindah sebuah halaman naskah dengan menempatkan foto dan naskah sesuai dengan anatomi grid yang sudah ditentukan.
2) Seorang layouter bertugas untuk melakukan editing sederhana pada gambar yang akan dipakai untuk dimasukkan ke dalam naskah sebagai gambar pendukung. Editing yang dimaksud dalam poin ini adalah merubah resolusi gambar sesuai ketentuan tempat bekerja yang berlaku, menghapus sebagian gambar yang dirasa perlu untuk keperluan nilai estetik pada halaman, atau mencerahkan dan mengganti warna pada gambar yang perlu diedit pencahyaan dan warnanya.
3) Seorang layouter mengatur halaman untuk naskah.
4) Jika template atau format pengaturan layout dan warna sudah diberikan (bukan buatan sendiri), maka layouter bisa

bereksplorasi untuk menambahkan unsur-unsur lain agar tampilan layout memiliki desain yang berbeda.

5) Membuat dummy atau contoh mentah hasil layout sebelum dicetak dan kemudian lebih lanjut dipasarkan.





Uji Kompetensi Bab 1

Kerjakan di buku latihan.

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat.

1. Senyawa karbon terdiri atas unsur karbon. Atom karbon yang bernomor atom 6 terletak pada golongan/periode ....
   a. IVA/2 d. IVA/3
   b. IIA/2 e. IIA/3
   c. IIIA/2
2. Senyawa karbon terdapat dalam jumlah yang sangat banyak di alam. Hal ini terjadi karena beragamnya ikatan antaratom karbon. Jenis ikatan yang terbentuk antara atom C dan atom nonlogam lain merupakan ikatan ....
   a. ion
   b. kovalen
   c. kovalen koordinat
   d. hidrogen
   e. logam
3. Pernyataan berikut yang *bukan* merupakan faktor-faktor penyebab banyaknya jumlah senyawa karbon adalah ....
   a. kemampuan membentuk empat buah ikatan dengan atom lain
   b. kemampuan berikatan dengan sesama atom karbon
   c. ikatan antaratom karbon bersifat stabil
   d. jari-jari atom karbon kecil
   e. harga keelektronegatifan atom karbon sangat besar
4. Gas alam merupakan sumber energi yang banyak digunakan untuk keperluan memasak. Komponen utamanya adalah CH_4. Bilangan oksidasi karbon dalam senyawa CH_4 tersebut adalah ....
   a. +4 d. –2
   b. +2 e. –4
   c. 0
5. Bilangan oksidasi karbon yang berharga nol terdapat pada senyawa ....
   a. CH_2O
   b. CH_3OH
   c. HCOOH
   d. CCl_4
   e. CO

Untuk menjawab soal nomor 6–9, perhatikan struktur senyawa berikut.

6. Pada struktur senyawa tersebut terdapat atom C primer sebanyak ....
   a. lima d. delapan
   b. enam e. sembilan
   c. tujuh
7. Pada struktur senyawa tersebut terdapat atom C sekunder sebanyak ....
   a. 15 d. 17
   b. 20 e. 18
   c. 25
8. Pada struktur senyawa tersebut terdapat atom C tersier sebanyak ....
   a. satu d. empat
   b. dua e. lima
   c. tiga
9. Pada struktur senyawa tersebut terdapat atom C kuarterner sebanyak ....
   a. satu d. empat
   b. dua e. lima
   c. tiga
10. Suatu senyawa alkana memiliki rumus struktur IUPAC berikut.

Atom C tersier pada struktur alkana tersebut adalah atom C nomor ....
   a. 1 d. 5
   b. 2 e. 7
   c. 3

26 Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Kimia 2 untuk SMA/MA Kelas XI Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam

Biology Info

Do you know, the biggest and heavyest seed in the world? It is Coco-de-Mer Palm *(Lodoicea maldivica)* from Seychelles Island in Indian Ocean. It's 12 inch length and 40 pound in weight. The tinyest seed in the world is from the Orchidaceae family. It's only 1/35.000.000 ounce.

Pertumbuhan embrio dibagi menjadi dua bagian meristematik, yaitu epikotil dan hipokotil. Epikotil adalah bagian yang letaknya di bagian atas kotiledon, sedangkan hipokotil adalah bagian yang berada di bawah kotiledon.

Perkecambahan biji dimulai dengan adanya penyerapan air. Air yang masuk ke biji mengaktifkan enzim untuk memecah makanan dalam kotiledon. Biji tumbuh dan berkembang memecah kulit biji. Biasanya radikula keluar lebih dahulu dan menancap pada tanah. Kemudian akar terbentuk sehingga air tanah serta mineral mulai diserap. Epikotil tumbuh dan berkembang lebih cepat dibandingkan hipokotil. Sebelum mampu berfotosintesis, tumbuhan akan menggunakan makanan dalam kotiledonnya.

Gambar1.14 Bagian-bagian Biji

14

Gambar 4.7
Contoh layout buku pelajaran menggunakan Adobe InDesign
(Sumber: PT Grafindo Media Pratama)

Mata Pelajaran	Layouter
Nirmana Datar (2D)	●
Menggambar Teknik 1	X
Menggambar Teknik 2	X
Menggambar Sketsa 1	X
Menggambar Bentuk 1	○
Tipografi 1	●
Nirmana Ruang (3D)	X
Menggambar Sketsa 2	X
Menggambar Bentuk 2	X
Tipografi 2	●
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	○
Menggambar Suasana	○
Mempersiapkan Fotografi	X
Melaksanakan Fotografi	X

Cetak Foto	x
Free Design	○
Membuat Produk Media indoor	○
Membuat Produk Media outdoor	○
Pasca Produksi DKV	x
Shooting Videografi	x
Editing Videografi	x
Desain Produk	○
Cetak Saring	x
Produksi TV	x
Pameran Hasil Karya DKV	○

Tabel 4.51

Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja layouter

Berdasarkan tabel dia atas, mata pelajaran yang dapat teraplikasikan pada biang kerja sebagai layouter hanya 4 mata pelajaran. Namun, keempat mata pelajaran tersebut memiliki bahan ajar mengani piñata letak dan penggunaan warna serta dasar-dasar desain.

4. Fotografer

Fotografi adalah salah satu yang dipelajari dalam desain komunikasi visual. Lulusan desain komunikasi visual yang menyukai fotografi dapat membuka usaha jasa sendiri di bidang fotografi, tetapi bisa juga bekerja pada suatu bidang usaha seperti majalah sebagai fotografer dengan tugas sebgai berikut seperti yang di kutip dari **okupasi.com**

1) Fotografer yang bekerja di media massa bertugas untuk mengambil gambar dari suatu peristiwa tertentu dan berdampingan bekerja dengan seorang reporter.
2) Fotografer menyampaikan informasi atau pesan melalui gambar yang ia ambil. Untuk dunia jurnalistik, foto yang diambil bisa

menginformasikan menginformasikan (*to inform*), meyakinkan (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*).

Mata Pelajaran	Fotografer
Nirmana Datar (2D)	○
Menggambar Teknik 1	○
Menggambar Teknik 2	○
Menggambar Sketsa 1	○
Menggambar Bentuk 1	○
Tipografi 1	X
Nirmana Ruang (3D)	X
Menggambar Sketsa 2	X
Menggambar Bentuk 2	X
Tipografi 2	X
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	X
Menggambar Suasana	X
Mempersiapkan Fotografi	●
Melaksanakan Fotografi	●
Cetak Foto	●
Free Design	●
Membuat Produk Media indoor	●
Membuat Produk Media outdoor	●
Pasca Produksi DKV	○
Shooting Videografi	○
Editing Videografi	X
Desain Produk	○
Cetak Saring	X
Produksi TV	○
Pameran Hasil Karya DKV	○

Tabel 4.52
Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja fotografer

Berdasarkan tabel dia atas, mata pelajaran yang dapat teraplikasikan pada biang kerja sebagai fotografer hanya 7 mata pelajaran. Namun, dengan menguasai dasar-dasar fotografi seperti yang sudah diajarkan di sekolah, peserta didik dapat mengaplikasikan hasil foto pada media yang terkait grafik desain.

5. Animator

Animator adalah pekerjaan yang membutuhkan keterampilan, kreativitas, dan ketepatan dalam membuat suatu gambar visual menjadi gambar bergerak yang bisa dinikmati oleh publik yang melihatnya. Mengutip **jobsinfopedia.blogspot.com**, tugas animator beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

1) Memiliki kreativitas untuk membuat sebuah animasi dengan dibantu perangkat lunak yang tersedia dan menghasilkan sebuah animasi yang kreatif dan memiliki nilai estetis.
2) Bekerja sama dengan staff desain lain dan staff produksi lainnya agar dapat berkolaborasi dalam membuat suatu animasi yang dapat diterima publik.
3) Memiliki bakat serta kreativitas yang baik dan teliti.
4) Membuat desain untuk kemudian di evaluasi oleh pelanggan

Mata Pelajaran	Animator
Nirmana Datar (2D)	●
Menggambar Teknik 1	●
Menggambar Teknik 2	●
Menggambar Sketsa 1	●

Menggambar Bentuk 1	●
Tipografi 1	○
Nirmana Ruang (3D)	○
Menggambar Sketsa 2	●
Menggambar Bentuk 2	●
Tipografi 2	○
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	○
Menggambar Suasana	●
Mempersiapkan Fotografi	x
Melaksanakan Fotografi	x
Cetak Foto	x
Free Design	x
Membuat Produk Media indoor	x
Membuat Produk Media outdoor	x
Pasca Produksi DKV	○
Shooting Videografi	●
Editing Videografi	●
Desain Produk	x
Cetak Saring	x
Produksi TV	●
Pameran Hasil Karya DKV	●

Tabel 4.53

Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja animator

Berdasarkan tabel dia atas, mata pelajaran yang dapat teraplikasikan pada biang kerja sebagai fotografer hanya terdapat pada beberapa mata pelajaran. Namun, mata pelajaran yang terkait sudah cukup untuk bekal bagi lulusan untuk bekerja sebagai bagian dari tim animator.

6. Komikus

Dalam desain komunikasi visual dipelajari juga ilustrasi. Membuat komik dapat menjadi lahan pekerjaan yang berkembang dari hanya sekedar menjadi illustrator. Uraian tugas seorang komikus antara lain.

1) Seniman komik perlu jeli dengan keadaan pasar sehingga dapat menciptakan suatu karya komik yang sesuai dengan kebutuhan pasar.
2) Seniman komik harus jeli dalam memilih ide cerita dan dalam menuangkan kreativitas menggambar agar dapat menarik hati masyarakat.
3) Untuk menghasilkan sebuah komik yang menarik, seniman komikus perlu membuka wawasan dan mencari pengetahuan dari bidang lain agar dapat menjadi ide dan mengembangkan kreativitas dalam membuat komik terutama jika membuat komik yang menyinggung isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat luas.

Mata Pelajaran	Komikus
Nirmana Datar (2D)	●
Menggambar Teknik 1	●
Menggambar Teknik 2	●
Menggambar Sketsa 1	●
Menggambar Bentuk 1	●
Tipografi 1	○
Nirmana Ruang (3D)	○
Menggambar Sketsa 2	●
Menggambar Bentuk 2	●

Tipografi 2	○
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	●
Menggambar Suasana	●
Mempersiapkan Fotografi	x
Melaksanakan Fotografi	x
Cetak Foto	x
Free Design	x
Membuat Produk Media indoor	○
Membuat Produk Media outdoor	○
Pasca Produksi DKV	○
Shooting Videografi	x
Editing Videografi	x
Desain Produk	x
Cetak Saring	x
Produksi TV	x
Pameran Hasil Karya DKV	●

Tabel 4.54

Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja komikus

Berdasarkan tabel dia atas, mata pelajaran yang dapat teraplikasikan pada biang kerja sebagai fotografer hanya terdapat pada beberapa mata pelajaran. Pekerjaan sebagai komikus memang terkait dengan kehalian dalam bidang ilustrasi. Namun, komik kini dapat digunakan sebagai media penyebar informasi sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa pekerjaan pada bidang komikus dapat bergabung dengan bidang desain grafis lainnya.

7. 3D Artist

Pada dasarnya, seorang 3D artist adalah seseorang yang bekerja dalam membuat suatu bentuk bahakan mngkin animasi dalam bentuk 3

dimensi menggunakan perangkat lunak yang sudah beredar dengan umum. Mengutip dari **resumebaking.com**, seorang 3D artist memiliki tugas dalam pekerjaannya sebagai berikut.

1) Membuat objek dan atau animasi dalam bentuk 3 dimensi dengan kualitas yang baik.
2) Mampu membuat model 3 dimensi yang berdasarkan foto atau gambar dari lingkungan nyata.
3) Mau bekerja sama dengan tim desainer lainnya dan terlibat dalam kelompok yang sama untuk membicarakan pekerjaan dalam membuat sebuah proyek 3D.
4) Membuat objek dan animasi dalam bentuk 3 dimensi.
5) Mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat sebuah karya 3 dimensi dengan hasil yang optimal.



Gambar 4.8
Contoh karya 3 dimensi menggunakan 3DSmax sebagai gambaran mengenai pekerjaan sebagai 3D artist
(Sumber: instagram/odrienuranto)

Mata Pelajaran	3D artist
Nirmana Datar (2D)	○
Menggambar Teknik 1	●
Menggambar Teknik 2	●
Menggambar Sketsa 1	○
Menggambar Bentuk 1	●
Tipografi 1	○
Nirmana Ruang (3D)	●
Menggambar Sketsa 2	○
Menggambar Bentuk 2	○
Tipografi 2	○
Komputer Grafis	●
Menggambar Komik	x
Menggambar Suasana	x
Mempersiapkan Fotografi	x
Melaksanakan Fotografi	x
Cetak Foto	x
Free Design	x
Membuat Produk Media indoor	○
Membuat Produk Media outdoor	○
Pasca Produksi DKV	○
Shooting Videografi	x
Editing Videografi	x
Desain Produk	●
Cetak Saring	x
Produksi TV	○
Pameran Hasil Karya DKV	○

Tabel 4.55

Tabel korelasi mata pelajaran terhadap profesi kerja 3D Artist

Berdasarkan tabel dia atas, mata pelajaran yang dapat teraplikasikan pada biang kerja sebagai fotografer hanya terdapat pada beberapa mata pelajaran. Bidang pekerjaan ini biasanya terfokus dengan pengerjaan

di depan komputer, sehingga pekerja pada bidang ini lebih baik memiliki keterampilan yang lebih pada bidang komputer.

4.4 Analisis SWOT Lulusan SMK

SMK merupakan sekolah menengah yang memiliki pelatihan dari jurusan masing-masing sesuai yang dibutuhkan di dunia kerja. Persepsi masyarakat terhadap SMK adalah lulusannya lebih cepat bekerja. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pada lulusan SMK, maka digunakanlah analisa SWOT.

Lulusan SMK bisa bekerja atau berwirausaha dengan bidang kompetensi yang sesuai bidangnya memiliki keahlian yang cukup baik di salah satu bidang, sebut saja menjadi ilustrator di sbuah penerbitan. Maka dengan demikian bentuk dari analisa SWOT untuk alumni DKV SMKN 14 Bandung adalah sebagai berikut.

Strength **(Kekuatan)**	• Alumni sudah diberikan pengetahuan dasar desain sejak duduk di bangku kelas X, sehingga sudah memahami dasar-dasar ilmu pada desain komunikasi visual dalam usia yang cenderung lebih muda dari peserta didik di perguruan tinggi sehingga menjadi nilai tambah karena memiliki pengetahuan yang cukup. • Alumni memiliki keterampilan ilustrasi yang layak bersaing dengan lulusan sekolah lain dan perguruan tinggi. • Alumni sudah dibekali kegiatan praktik ke industri sehingga saat terjun langsung ke dunia kerja, alumn itidak merasa canggung dengan suasana dunia kerja. • Alumni dibekali keterampilan program perangkat lunak (*software*) mengenai desain yang umum dipakai di dunia kerja, sehingga saat masuk ke dunia kerja alumni sudah

	terbiasa menggunakan program perangkat lunak.
Weakness **(Kelemahan)**	• Program perangkat lunak yang diberikan saat disekolah hanya program desain dasar, sehingga alumni masih harus belajar jika perusahaan menggunakan program perangkat lunak lain. • Alumni SMK kurang panda dalam mengekspresikan saat ada kesulitan di dunia kerja • Alumni masih kurang belum siap jika diminta membuat suatu gagasan baru.
Opportunity **(Kesempatan)**	• Alumni SMK memiliki peluang mendapatkan kerja cepat terutama bagi tempat yang membutuhkan tambahan tenaga kerja muda dan menengah • Alumni SMK tetap memiliki kesempatan melanjutkan ke perguruan tinggi untuk menambah keahlian dalam bidang desain
Threat **(Ancaman)**	• Lahan pekerjaan desainer grafis cukup banyak namun pendaftar pekerja desain grafis lebih banyak dari lapangan pekerjaan sehingga alumni harus bersaing dengan banyak pendaftar dan tidak menutup kemingkinan alumni memilih pekerjaan yang tidak sesuai dengan kompetensi alumni saat di sekolah. • Lahan wirausaha desain grafis sudah menjamur, sehingga alumni yang memiliki usaha sendiri dibidang desain grafis pun harus rela bersaing dengan banyaknya usaha di bidang tersebut • Kehalian alumni terkadang tidak sepenuhnya terpakai karena kurangnya kemampuan sehingga perusahaan bisa saja mencari pengganti alumni yang bekerja

Tabel 4.56
Tabel Analisis SWOT Lulusan SMK

4.5 Persepsi Pengajar SMKN 14 Bandung

Untuk mengetahui persepsi pengajar SMKN 14 Bandung, peneliti melakukan wawancara kepada pengajar di jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung. Wawancara menghasilkan informasi bahwa pada proses pengajaran di SMKN 14 Bandung peserta didik diasah keahliannya menggunakan sistem manual untuk menggambar dan menyelesaikan tugas tipografi. Walaupun tetap diajarkan proses secara digital, namun keahlian peserta didik dalam menggambar manual terus di asah. Saat peserta didik duduk di kelas XII bangku sekolah menengah, peserta didik menghadapi Uji Kompetisi sesuai jurusannya dengan fasilitas disediakan oleh sekolah. Pada saat ini, karya peserta didik akan dipamerkan di lingkungan sekolah. Terdapat juga praktek kerja industri yang diadakan selam 3 bulan. Tujuan dari praktek kerja industri ini adalah agar peserta didik tahu bagaimana terjun di dunia kerja, sehingga kelak saat peserta didik lulus, mereka tidak kaget dengam suasana di dunia kerja

Berdasarkan informasi hasil wawancara dengan Bapak Dedi dan Bapak Agus didapatkan bahwa penyerapan tenaga kerja dari DKV tidak begitu mencemaskan. Terdapat sekitar 70% alumni terserap di dunia kerja, sisanya ada yang memilih wirausaha dan melanjutkan ke perguruan tinggi. Beberapa alumni ada yang bekerja di pertelevisian, bahkan hingga PERURI.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru dan peserta didik bidang DKV di SMKN 14 bandung sudah dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan di dunia kerja. Alumni peserta didik sudah terbilang matang untuk saat berada di dunia kerja setelah menempuh studi di

SMKN 14. Dengan berbagai mata pelajaran yang menuntut peserta didik mengembangkan *skill,* karya para alumni SMKN 14 menjadi karya yang patut dipertimbangkan didunia profesional kerja di bidang desain.